

3 CDS JOC FULL! - GROM - ACTION/RPG LA ÎNALTIME

3 CDS

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • August 2005



CÂŞTIGĂ!

PLAYER MP3 iRIVER



BATTLEFIELD 2



FIRESTORM GAMEPAD



PREVIEW

Supreme Commander

Un urmaș demn de Total Annihilation?

Serious Sam II

... deși știm cu toții că Sam nu a fost niciodată prea serios

REVIEW

Guild Wars

leftin și bun. E de ajuns?

Juiced

L-am stors pentru voi până la ultima picătură

The Bard's Tale

Cu umor ajungi departe

TEST!



Cutiute
muzicale autentice

13.50 LEI NOI
642.1887.200538
135.000 LEI

DEMOS SPECFORCE ■ WORMS 4: MAYHEM ■ STARGUNNER 2 MODS BOBODINGA (UT2004) PATCH THE BARD'S TALE V1.01 ■ NEXUIZ V1.1 ■ GROM V1.31
DRIVERS NVIDIA FORCEWARE 77.72 FILME CALL OF DUTY 2 ■ NANOSTRAY UTILITARE NIBITOR 2.2A ■ TWEAKFX A1.0.167 ■ WINAMP 5.093 FULL

Meet the world in a *Slim* new way.

— 26mm —

ULTRA *Slim* INNOVATION

The World's Slimmest 26mm

Life's Good



LG

FLATRON™
ULTRA *Slim* SERIES (LCD L1980U, L1780U)

<http://ro.lge.com>



Sistem de distribuție alternativ?

SiN Episodes va fi primul titlu important care va folosi Steam, sistemul de distribuție online al celor de la Valve, marcând astfel începutul unei revoluții care sper să nu dea greș.

M-am apucat de fapt să scriu despre stadiul actual al industriei jocurilor, dar m-am săturat să tot văd lumea plângându-se, așa că mi-am promis să ies un pic din clubul plângăcioșilor. De fapt, știți cu toții care este situația. Sistemul clasic de distribuție ce a dat naștere unor mega-companii precum Electronic Arts sau Ubisoft a adus cu sine în cele din urmă o creștere spectaculoasă în costurile de producție ale unui joc. Ceea ce a însemnat sfârșitul oricărei „aventurări” pe teritoriul originalității și al inovațiilor, cuvintele de ordine fiind siguranța și profitabilitatea.

Apariția unui astfel de sistem de distribuție alternativ, fără un intermedier major între producător și consumator, ar putea rezolva această criză. Studiourile ar putea să decidă singure direcția în care să o ia produsul lor, iar profitul va ajunge în cea mai mare parte în buzunarele producătorilor. Făcut cum trebuie, un asemenea sistem de distribuție va da studiourilor de producție independență financiară, iar nouă, consumatorilor, jocurile după care zbierăm de atâta timp.

Îmi este însă greu să cred că giganții distribuției „convenționale” vor sta cu mâinile în sân și vor privi pasiv cum se duce de răpă o frumusețe de afacere. Sper doar ca această primă încercare să nu fie în zadar și să reprezinte cel puțin începutul unei schimbări de care avem mare nevoie.

■ **Mitza**

TOP 3 / REDACTOR

**Mitza**

1. Battlefield 2
2. Guild Wars
3. The Bard's Tale

**cioLAN**

1. Devil May Cry 3
2. The Bard's Tale
3. Battlefield 2

**BogdanS**

1. Raptor-Gaming M2
2. Prestigio P200DVD-X
3. A4Tech Wireless 3D Stereo

**Locke**

1. Battlefield 2
2. The Bard's Tale
3. Guild Wars

**Marius**

1. Battlefield 2
2. The Bard's Tale
3. Guild Wars

**Rzarectha**

1. Battlefield 2
2. Midnight Club 3: DUB Edition
3. RollerCoaster
- Tycoon 3: Soaked!

**KIMO**

1. Guild Wars
2. Battlefield 2
3. Midnight Club 3: DUB Edition

LEVEL AUGUST 2005

CUPRINS CD

DEMO

SpecForce
StarGunner
Worms 4: Mayhem

MODS

Bobodinga

PATCH

The Bard's Tale 1.01
Grom 1.31
Nexuiz 1.1
S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo 1.1

DRIVERS

NVIDIA ForceWare 77.72

SCREENSAVERS

Midnight Club 3: DUB Edition

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componenta LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky



WALLPAPERS

Battlefield 2
Guild Wars
Juiced

MEDIA

Filme
Call of Duty 2
Nanostry
Imagini
Serious Sam II
The Suffering: Ties that Bind
Supreme Commander

UTILITARE

NiBiTor 2.2a
TweakFX a1.0.167
Winamp 5.093 Full

Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.6 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări/legături cu aplicațiile de pe CD, va rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocurilor furnizat de LEVEL în varianta CD-ROM.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm să aveți o rezoluție minimă de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți și folosiți opțiunile Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiti în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Se anunță o monstruozitate de joc!

World of Warcraft are în sfârșit un competitor serios

Editorial	3	HARDWARE		
Ştiri	6	Hardware News		
PREVIEW				
Supreme Commander	14	Gainward PowerPack		
Peter Jackson's King Kong	16	Ultra 3500 PCX		
Auto Assault	18	Snazzi DV.Bridge II		
Serious Sam II	20	LiteON 1693S		
REVIEW				
The Bard's Tale	22	Raptor-Gaming M2		
Rising Kingdoms	26	Prestigio P200DVD-X		
Juiced	28	A4Tech Wireless 3D		
RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!	32	Stereo Headphones		
Battlefield 2	34	Cutii de muzică autentice		
Area 51	42	18 player-e MP3 în test		
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	44	Get Mobile		
Guild Wars	46	Nokia 6260		
CONSOLE				
N-Gage	—	Samsung Z130		
The Roots: Gate of Chaos	50	Motorola E895		
Nintendo DS	—	LIFESTYLE		
Mr. Driller: Drill Spirits	51	DVD		
GBA	—	Saw		
Banjo Pilot	52	An American Werewolf in London		
PlayStation 2	—	Meet the Fockers		
Devil May Cry 3	54	Team America: World Police		
Midnight Club 3: DUB Edition	56	Patch		
CHATROOM				
www.				
Vacanță de Gamer				

Divorț în stil MMO

Dacă au fost câțiva care s-au îndoioit de necesitatea unei clinici în China pentru cei mult prea îndrăgostiți de Internet, probabil că știrea de față îi va lămuri.

Astfel, un anume domn Wang din Chongqing, China, se află într-o violentă dispută juridică în care e implicată și viitoarea lui fostă soție, doamna/domnișoara Ye. Cei doi s-au întâlnit în septembrie anul trecut în spațiul virtual al jocului online Legend of Mir 2. Lui i-a plăcut armura subțire de pe ea, iar Tânărul i-a făcut cu ochiul paloșul individului. După câteva sesiuni de omorât inamici împreună, cei doi s-au decis să se căsătorească și, surprinzător, au și făcut-o. Împreună au dat naștere la mai mult de 10 noi conuri de Legend of Mir 2, pe care le-au crescut împreună până la nivelul 50.

Acum, din cine știe ce motiv (o altă armură mai scurtă, un individ cu skill mare la dual wielding și două paloșe pe măsură...), cei doi au decis să divorțeze. Problemele au intervenit atunci când au început să-și dispute „custodia” personajelor pe care le-au „crescut”



împreună. El le vrea pe toate (valoarea totală a personajelor și a item-urilor a fost evaluată la 3.500 de lire sterline) și este dispus să cedeze în schimb apartamentul. Moron!

Domnisoara Ye nici nu vrea să audă de asta și și-a propus să vândă apartamentul (în care locuiesc amândoi), să împartă banii cu fostul soț, să își împartă și conturile de Legend of

Mir 2 în mod egal și să nu mai audă în viață ei de Wang. Eventual de la altcineva...

Și uite așa, o armată de avocați se luptă pentru custodia unor personaje virtuale. Măi, măi... Păi nu era mai bine în China înainte, sub comunismul ăla crunt?

■ **Mitza**

ENSEMBLE STUDIOS PLĂNUIEȘTE UN MMO

Compania Ensemble Studios îlucră sau planuiește să lucreze la un MMO (Massive Multiplayer Online) propriu. Se știe că Ensemble Studios a realizat seria Age of Empires, ceea ce cu siguranță spune multe. Printre altele, se speculează că Microsoft ar da mult(e) pentru un astfel de joc care să accelereze pixelii lui Xbox 360, mai ales că s-au purtat anumite discuții în această privință cu Blizzard (aproape de World of Warcraft). Dacă ceea ce se vorbește este adevărat, mi-aș dori tare mult ca orice va fi să fie și pentru PC.



LEVEL TOP 10

1. GTA: San Andreas	293
2. World of Warcraft	108
* 3. Star Wars - Knights of the Old Republic II	80
4. Half-Life 2	60
5. Silent Hunter III	19
6. Still Life	13
7. Brothers in Arms Road to Hill 30	13
8. Cossacks 2: Napoleonic Wars	11
9. GTR - FIA GT Racing Game	5
10. Imperial Glory	4

IULIE 2005

*preluat de pe www.level.ro

TOCA RACE DRIVER 3

Codemasters a dezvăluit noi detalii referitoare la o parte dintre bolizii ce ne vor încânta ochișorii în TOCA Race Driver 3. Fanii se vor bucura să constate că, pe lângă multimea de mașinuțe din zilele noastre ce împânzesc circuitele, Codemasters ne invită să îmbrățișăm volanele unor bolizi care au făcut istorie de-a lungul timpului: un superb Lotus 49, mașini de Formula 1 istorice precum FW18, marea dragoste a lui Damon Hill, FW11b-ul lui Nelson Piquet și chiar un Mercedes-Benz W25 Silver Arrow din 1930. Din păcate, jocul a fost amânat până în luna februarie 2006.

PixelRiver Game Development Suite, dezvoltat în România

Cei de la Digini Software Labs, o companie cu sediul în SUA, dar ai cărei membri sunt în marea lor majoritate români, au dat publicitatea primele informații despre PixelRiver, o suite de aplicații menite să ușureze munca producătorilor de jocuri.

PixelRiver promite să micșoreze timpul în care un joc trece de la stadiul de concept la produsul final, oferind în același timp o calitate comparabilă cu cele mai noi programe de același fel.

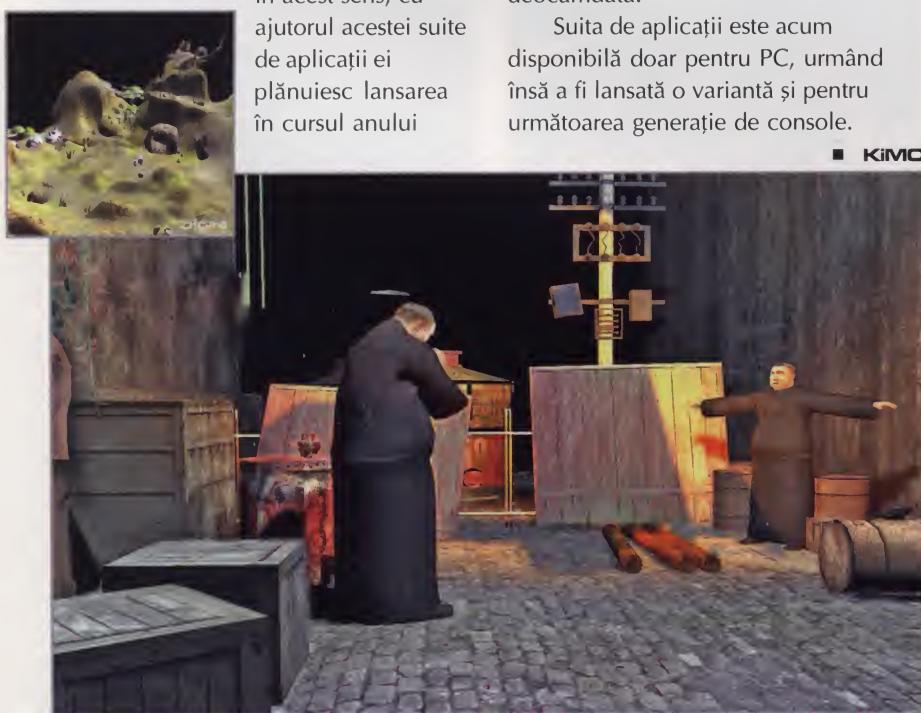
De asemenea, cei de la Digini Software s-au simțit datorii să demonstreze că locul pe care țintesc să îl ocupe într-o industrie ce nu lasă loc de compromisuri este pe deplin meritat.

În acest sens, cu ajutorul acestei suite de aplicații ei plănuiesc lansarea în cursul anului

2006 a unui nou joc. Este vorba despre Tinball, un joc simpatic în care pinball-ul capătă un nou sens datorită combinației originale dintre jucările de tinichea ale anilor '50 și engine-ul grafic bazat pe Shader Model 3.0. Realizatorii acestuia se ferește să ofere prea multe detalii despre el, acesta aflându-se într-un stadiu incipient de dezvoltare. În schimb, intenția nou înființatei companii de a deveni un important distribuitor și producător de jocuri este evidentă. Tinball nu este însă singurul proiect la care s-au înămat cei de la Digini Software, dar se pare că nu au de gând să dezvăluie nimic din ideile și proiectele lor de viitor. Cel puțin deocamdată.

Suia de aplicații este acum disponibilă doar pentru PC, urmând însă a fi lansată o variantă și pentru următoarea generație de console.

■ KIMO



Semnificația simbolurilor

	Demo pe CD	În cazul prezenței uneia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.
	Imagini pe CD	
	Wallpaper pe CD	
	Film pe CD	
	Patch pe CD	
	MOD pe CD	



Ești GAMER?

Ia-ți calculator...

999 USD

■ KIMO

EXTREME GAME PLUS

- » MB ASUS P5GDC-P, Sk-775, i915P, DualCh,SATA
- » INTEL P4 3.2MHz FSB800,1MBcache, BOX,sk775
- » 512MB DDR2-533 PC4300, Dual Ch
- » 160GB Samsung 7200rpm, SATA150
- » Asus DVD±R/RW Dual Layer ±6x/16x/8x/16x/6x;
- » Placa sunet CMI9880, 8 canale
- » Asus GF6600GT Top, PCI-E x16, 128MB, 128 bit
- » Fedora Linux
- » MS KitWireless OpticalDesktop Pro2.0

Prețurile nu conțin TVA

În orașul tău
prin rețeaua de parteneri

TWISTER

08008 - TWISTER

08008 - 89478

www.twister.ro

Marvel închiriază Super Eroi



Istoria și faima pe care o le în spate personajele create de Marvel Comics nu au cum să nu facă cu ochiul producătorilor de jocuri video, mereu în căutare de povești și de personaje noi. Dacă unii sunt mai săraci și cumpără cu bucată, alții nu se uită la cecuri și achiziționează licențe angro. Așa stă situația și în cazul ultimelor două licențe vândute de Marvel companiilor Majesco Entertainment și Microsoft. Primii au

făcut rost de una bucată Ghost Rider, care până în vara lui 2006 se va pregăti pentru rolul principal din jocul cu același nume. Jocul va oferi un gameplay care va combina luptele combo-based cu mult fast-paced motorcycle action la ghidonul unui Hell Cycle. Pentru ca jocul să nu pășească singur pe piață, va avea în spate și filmul Ghost Rider cu Nicolas Cage în rolul principal. Din păcate, jocul este pregătit doar pentru PS2, PSP și Xbox. Acum să trecem la cei cu mâna largă, Microsoft mai exact, care au încheiat o înțelegere potrivit căreia au



dreptul de a folosi toate personajele Marvel într-un număr nespecificat de MMORPG-uri. În sfârșit, se vor întâlni față-n față personaje precum Hulk, Human Torch, Invisible Man and Woman, Wolverine, Spider Man sau Magneto. Să vedem care-i mai tare. Ca Magneto. Despre primul joc ce urmează a fi produs se știe momentan că va apărea exclusiv pe Xbox 360, un nume sau o dată de lansare nefiind încă menționate. O strategie foarte bine gândită de Microsoft, care anunță astfel al patrulea MMORPG pentru Xbox 360



SE VOR LANSA

AUGUST 2005

Earth 2160
Blitzkrieg Anthology
Traffic 2005
Bowling Champs
Chrome Specforce
707 Professional
Great Invasions
Premier Manager 2005-2006
American Conquest: Divided Nation
Coffee Break

Deep Silver
CDV
Just Flight
Xing
Deep Silver
Just Flight
Digital Jesters
Zoo Digital
CDV
Digital Jesters

DIVIZIA NORD AMERICANĂ A HIP INTERACTIVE ȘI-A ÎNCHIS PORȚILE

Publisher-ul canadian Hip Interactive, care ar fi trebuit să se ocupe în viitorul mai mult sau mai puțin apropiat de lansarea unor titluri îndelung așteptate precum Call of Cthulhu: Destiny's End, George Romero's City of the Dead și Jackie Chan Adventures, și-a dat obștescul sfârșit. Cu toate acestea, Hip Interactive Europe își va continua activitatea, în ciuda falimentului diviziei nord-americane a companiei, Hip Interactive Corp.

CÂȘTIGĂTORII tombolei
„Merită să joci ORIGINALE” -
iunie 2005 organizată de
Best Distribution și LEVEL

- Jocul original Gran Turismo 4 a fost câștigat de Andrei Burdeți din Constanța.

- Un abonament pe 12 luni la revista LEVEL a fost câștigat de Cristina Leonard din București.

- Banii necesari achiziționării jocului Star Wars Battlefront pentru PC (1.465.000 lei) îi vor fi returnați lui Vlad Dumitru din București.

- Un SUPER tricou cu Midnight Club 3 DUB Edition a fost câștigat de Vlad Alexandru Radu din București.

- 2 seturi de căte 3 MEGA postere cu jocurile Madagascar, LEGO Star Wars: The Video Game și Creature Conflict au fost câștigate de Teodora Ștefan din București și de Cristian Ungureanu din Piatra Neamț.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane complete corect și complet. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului vor intra la marea tragere la sorți anuală, care are ca premiu o consolă Sony PlayStation 2 cu 5 jocuri originale pentru PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, sunați la 021-345.55.05.

(după APB, Huxley și Final Fantasy XI), oferind motive serioase gamerilor să-și ia această consolă. Trebuie spus că pentru actualul Xbox a existat un singur MMORPG, True Fantasy Live Online și acesta amânat, posibil pentru 360. Această diferență demonstrează faptul că Microsoft a realizat că nu mai poate ignora sumele pe care gamerii le plătesc lunar în conturile acestor jocuri. Dar totuși, PC-uri, oameni buni !?

■ Rzarectha

Prețurile nu conțin TVA

» VPN PPTP Client / IPsec
» PAP/CHAP/MS-CHAP
» NAT Firewall
» IP Packet Access Control
» Hacker Attack Prevention(DoS)
» SECURITY:
» DB-25 Parallel Port
» 4 X LAN 10/100BaseT/TX
» 1 X WAN 10/100BaseT/TX
» INTERFAZI:

ROUTER BROADBAND

40.10 USD



agăreaza situația și asa tensiunea din sănul imperialul.
înăsă granițele încep să fie amenințate de popoarele migrațioare, lucru care
a murit, succosii săi de la Roma și Constantinopoluprindu-se centrul Roman
Acțiunea este situația istorică imediat după ce ultimul împărat al Imperiului Roman
Rom: Total War (LEVELS Game of the Year) cu numele de Barbarian Invasion.
O veste într-o zăvorană! Lumea se poate să se extindă peste tot.

ROME: TOTAL WAR BARBARIAN INVASION



■ KIMO

Lansarea va avea loc în curând. Sper...
peverse. Mmm... take... me...
în conformitate cu propria vizuală,
planul să să dea o nouă formă umană,
înțelegerea și necurățarea biocimică care
să îndărăte. Aceasta este o promosă,
milliarde de dolari condus de Elexis
milliarde de dolari condus de Elexis

spune Steve Nix, Ritual CEO, acest aspect
umătăoare frontiera în industria jocurilor",
distribuți prin rețea Steam reprezintă
"Conținutul episodic pe care noi îl vom
gămpeala" -ul imersiv și Alul provocator.
universul SIN, precum interactivitatea,
în privința unor elemente cheie ale
afirmă că astfel vor reuși să ridice săcheta
doritorilor via Steam, îștejii de la Ritual
sau cu un conținut episodic expediat
Combinând puterea enginului
interiorul același univers,
bunătatea atât San Francisco, Tokyo și New
York, interagiează cu gândul la o com-
futuristică ce trimite cu gândul la o com-
se vor înfrunta în Freeport City, un oraș
John R. Blade. Cei doi dușmani de moarte
îndrăzneți vor osta să ridice tonul în fața ei,
întocarcă altărti de singurul om care a
loasă și se deducătoare biocimică, se
îlansă. Elexis SIN căreia, Cea mai pericu-
vor părea fi achiziționată pe măsura ce vor
fie care costă în jur de 20 de dolari, ce
fapțul că jocul va avea mai multe episodice
Steam. Un alt aspect mai special se referă la
primul care va fi distribuit exclusiv prin
enginul de Half-Life 2 și, de asemenea,
Este primul joc care profită de excelentul
numără la SIN, însă într-o varianță inedită.
Ritual Entertainment anunță că va fi distribuit
enginul de Half-Life 2 și, de asemenea,
On-line www.sinepisodes.com
Distributor Steam



permănește cu SINTEK, un impreună de
HardForce, alătura într-un conflict
conducere unei unități de elită,
fost ero de răzburi care acum se află la
înaintare pe colonelul John R. Blade, un
Acțiunea din SIN Episodes îl va scoate
comunității și la tendințele industriile".
recaptiv la feedback-ului venit din partea
unor episodice ne va da ocazia să formă
precedent, "Realișarea jocului sub forma
ofered studioului o flexibilitate fară
nunță într-o varianta inedită.
Ritual Entertainment anunță că va fi distribuit
enginul de Half-Life 2 și, de asemenea,
Este primul joc care profită de excelentul
numără la SIN, însă într-o varianță inedită.
Ritual Entertainment anunță că va fi distribuit
enginul de Half-Life 2 și, de asemenea,
On-line www.sinepisodes.com
Distributor Steam

SIN EPISODES

Producător Ritual Entertainment
Data lansării N/A

SIN EPISODES

Qubs

Diabolique - License to Sin. O schimbare în bine

Producător Metropolis

Data lansării primăvara 2006

Distribuitor N/A

On-line N/A

Odată la câteva mii de ani, interminabilă luptă dintre Rai și Iad capătă proporții inimaginabile, ambele părți încetând a mai ține cont de puținele reguli pe care le respectau pentru a dezlănțui una asupra celeilalte furia proprietelor agenției secrete. Diabolique - License to Sin îl va arunca pe jucător în pielea împieriștilorui Dark Eaville, un agent special care luptă de partea demonică a baricadei. Această abordare mai puțin obișnuită și aproape inexistentă în jocurile ce au văzut până acum lumina zilei merită însă toată atenția din partea noastră. La o privire mai atentă, jocul promite să ofere o combinație interesantă de genuri în ceea ce privește gameplay-ul, eroul folosind în încercarea sa de a-și atinge scopul nu numai armele convenționale, dar și puterile diavolești cu care l-a înzestrat majestatea sa Satana.

De asemenea, poate utiliza mașini rapide, tot felul de gadget-uri high-tech și se

hrănește cu sufletele nefericiților pe care îi trimit în neființă.

Pentru a realiza un mediu de joc cât se poate de credibil, producătorii vor folosi un engine fizic de ultimă generație astfel încât obiectele și personajele din joc să se comporte într-un mod cât mai realist cu putință. La realizarea mediului înconjurător, care din imagini pare divers și detaliat, echipa utilizează cele mai noi descoperiri tehnologice în materie, pentru a ne oferi o experiență vizuală cum rar am mai întâlnit.

De menționat însă că băieții de la Metropolis nu au reușit până acum să rupă gura târgului cu nici unul dintre titlurile lansate în trecut, acest lucru determinându-mă să fiu puțin sceptic în privința lui Diabolique - License to Sin, un joc care acum promite marea cu sare, dar riscă să ne lase, în cele din urmă, cu un gust amar în cerul gurii. Jocul este însă departe de a fi terminat, astfel că, în lipsa unei demonstrații pe viu, îmi voi păstra optimismul și voi continua să-i urmăresc îndeaproape evoluția. Timpul le va lămuri pe toate.

■ KIMO



LA MUNCĂ, TRÂNTORILOR!!!

Tocmai când credeam că le-am văzut pe toate (Spore-ul lui Wright, proiectul cu nume de rusnac al lui Molyneux... și aşa mai departe), Digital Jesters a anunțat un joc de care nu cred că mă voi atinge vreodată: Coffee Break. Pe scurt, avem de-a face cu un simulator de „viață la birou”, care va încerca să recreeze cât mai fidel cele opt ore în care blestemii încontinuu ceasul în care te-ai născut. Sărind peste latura mai puțin plăcută, nu putem ignora aspectul educativ al unui asemenea joc: în sfârșit, copiii vor afla ce-i așteaptă după 16 ani de școală...

**72.30 USD****38.3 USD**

QUBS WIRELESS

INTERFAȚĂ:

- » Wireless 2.4Ghz 802.11g 54Mbps
- » Outdoor 300m
- » Wireless USB 2.0

CONECTORI:

- » RP-SMA Detachable Antenna

SECURITATE:

- » WPA (Wi-Fi Protected Access™)
- » 64/128/256 bitkey WEP Encryption
- » MAC Access control
- » Web configuration

Prețurile nu conțin TVA

În orașul tău
prin rețeaua de parteneri
TWISTER
08008 - TWISTER
08008 - 89478
telverde www.twister.ro



: Frica face din

Pentru fiecare
înăuntrul meu
să decid într-o
strângem acum

www.clicknet.ro



un adevărat războinic

resărire de teamă, primesc în schimb o tonă de curaj. Așa am învățat să găsesc puterea. De fiecare dată când mă bat, plutesc. Și nu greșesc nici o lovitură. Acum am curajul acțiune de secundă cine trebuie să trăiască și cine să moară. Invinsi și învingători ne pe cel mai nou câmp de bătălie: portalul ClickNet Games.

ames.ro

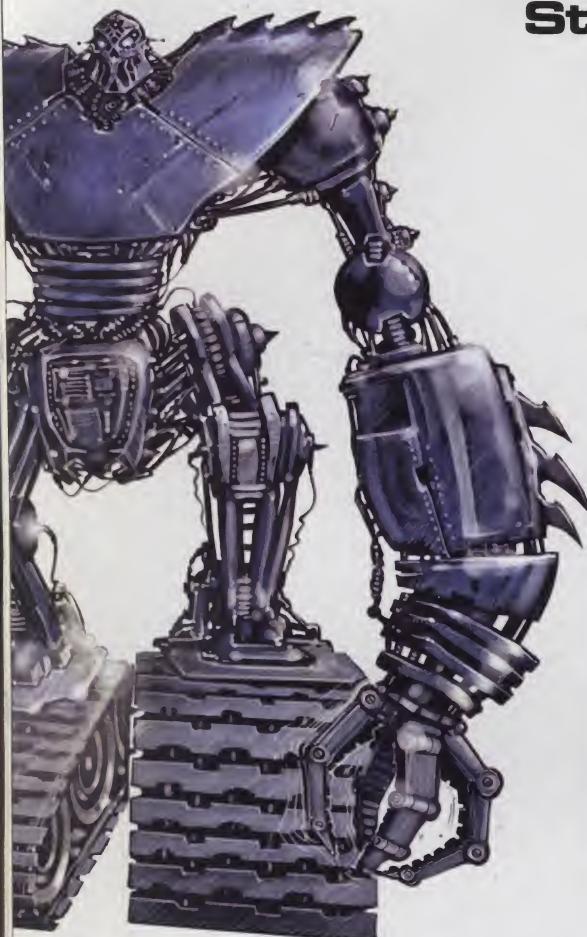
game portal
multiplayer
chat
download

**CLICK
NET**
GAMES

Innovate your life

Supreme Commander

Strategie în stil mare



Toți cei care au apreciat munca făcută de Chris Taylor în Total Annihilation, joc apărut prin 97, trebuie să ia la cunoștință că acesta s-a întors și recunoaște că scopul este revoluționarea genului RTS. Nu ștui cât o să mai reziste sărmanul RTS atâtore tentativ de revoluții și răscoale și când va veni ziua în care declarațiile pline de entuziasm la la

Molyneux vor fi înlocuite de fapte. Dar ca să ne întoarcem la Supreme Commander, trebuie spus că acesta nu reprezintă o continuare a jocului Total Annihilation, lucru subliniat în repetate rânduri de Chris Taylor. Poate și din cauză că omul nostru nu a reușit să facă de rost de licență care a ajuns în mâinile celor de la Atari. Și dacă aceștia din urmă au pus la muncă compania Phantagram pentru a realiza TA 2, Chris s-a decis să-și facă propria lui jucărie și să împărtășească viziunea asupra RTS-ului cu toată lumea.

Viitorul cum nu-l știm

Povestea jocului este foarte puternică și este construită pe o perioadă foarte lungă. Totul începe în anul 2018, când cercetătorii de pe planeta noastră încearcă o nouă metodă de transport, Quantum Tunneling, mult mai rapidă, dar foarte scumpă din punct de vedere al resurselor. Până la urmă, în anul de grație 2062, un grup de pământeni inconștienți acceptă să folosească tunelul și sunt teleportați pe un satelit natural al planetei Neptun în nu mai puțin de 26 de secunde, nou record galactic la acea vreme. După această mare reușită, începe colonizarea galaxiei, iar prin anul 2526 sunt înregistrate peste 100 de colonii, însă nici urmă de alien. Pe măsură ce expansiunea continuă, apar și conflictele și de pe Pământ sunt trimise trupe care să-i calmeze pe scandalajii și să le

mai taie din avânturile secesioniste. În această perioadă, o nouă rasă, Cybran, reușește să taie legăturile cu Pământul și să ducă o campanie proprie de expansiune. Apariția celei de-a treia rase, Aeon Illuminate, are și ea povestea sa. După ce în sfârșit au dat de alieni, pământenii nu stau prea mult la tratative și se gândesc că ar fi mai sigur să-i distrugă, cine știe ce planuri necurate or fi având în cap. Și chiar reușesc, nu înainte ca aceștia să-și împărtășească secretul lor unei pământence pe nume Sarah and some friends, care au descoperit că ei erau de fapt alieni hipioți și au încercat să-i salveze de la crudul destin. Nu s-a putut, așa că în memoria lor au dus mai departe învățările Seraphim-ilor. Aceste trei rase sunt prezente în Supreme Commander și, indiferent cu care joci, scopul va fi să pui capăt Războiului Infinit, început în anul 2819. Nici o rasă nu joacă rolul de bad guy și scopul este ca jucătorul să se identifice cu idealurile și cultura fiecareia.

In and out

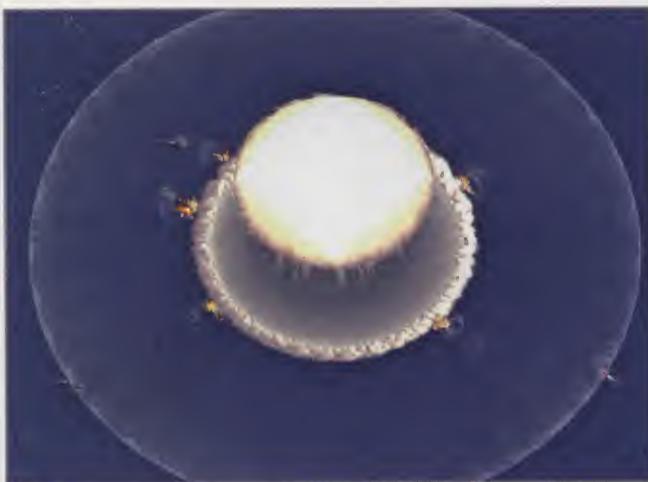
În Supreme Commander vom avea de-a face cu o varietate de unități cum nu am mai întâlnit până acum. Pe lângă cele de bază specifice oricărui RTS, vom avea tot felul de super-unități pentru fiecare fază: roboți, nave de război și crucișătoare, toate realizate, să zicem, păstrând proporțiile din „realitate”. Imaginea producătorilor ne aduce port-



And I hate spiders!



Canalul Bâstroe în viitor



Putea să lipsească ciupercuța?



Ăștia o să distrugă fauna

avioane plutitoare, fabrici de armament amplasate pe fundul oceanului și submarine de pe care vor decola unitățile aeriene. Pentru că „size does matter”, păianjeni uriași vor zdrobi pur și simplu tot ce le stă în cale, iar sub șinele tancurilor își vor găsi sfârșitul toți nefericiții care le-au stat în cale. Totuși, cea mai puternică unitate din joc este chiar comandanțul suprem, despre care însă producătorii nu au dorit să dea prea multe detalii. Trebuie spus că jocul oferă un nivel de zoom impresionant. După ce îndepărtezi camera de unitățile de teren și îți admiră flota de crucișătoare, primele vor fi prezentate ca simple puncte pe harta creată în așa fel încât să încapă toate aceste mașini de război. După cât zoom in și zoom out ne este promis în jocul acesta, cred că o să moară niște mausuri la datorie. Pentru ca plăcerea de a juca să nu fie afectată, pot spune că producătorii au o sarcină destul de grea în a realiza un control și o interfață care să permită jucătorului să fie în permanență stăpân pe situație. De asemenea, cu toată această neburie pe

hartă, este imperativ ca unitățile să lase „improvizatul” de o parte și să respecte întocmai ordinele pe care le dai. Că de aia tu ești Supreme Commander și ei sunt în prima linie la măcel. Unitățile vor fi afectate de zonele prin care se deplasează, lucru prezent deja în orice strategie. Nu se știe însă nimic de weather system, însă după ninsorile din Empire Earth II, parcă un cer senin și un vânt de primăvară sunt de ajuns.

Mașina de război din Supreme Commander va avea în spate o economie bazată pe două resurse: masă și energie. Aceste resurse vor fi folosite atât pentru construirea clădirilor și a unităților, cât și ca armament. Colecțarea lor se va face cu ajutorul unor clădiri speciale, așa că în Supreme Commander nu se fac angajări part-time pe postul de cărăuș/culegător. Chiar mai mult, sarcinile gospodărești pot fi preluate de un Base Commander, care va avea grija ca producția să meargă bine și clădirile să fie reparate mereu, astfel încât tu să-ți vezi de bombele nucleare aruncate în curtea dușmanului.

Grafcita din Supreme Commander este cu certitudine o prioritate pentru producători. Fiecare unitate va fi realizată în cel mai mic detaliu și față unea din care face parte își va lăsa amprenta asupra aspectului ei. Pe lângă asta, se pare că Cybran-ii vor avea roți și senile, iar Aeon-ii vor levita.

Interesant va fi modul cooperativ în care poate fi jucată campania single player. Acesta vine pe lângă skirmish, LAN și online și cu siguranță că aduce o perspectivă interesantă asupra jocului. Nu pot să nu mă gândesc la atacuri coordonate în care chiar se respectă planul și nu mă trezesc singur, de nebun, în fața dușmanului.

Să vină viitorul

Tinând cont de amptare a acestui proiect, este normal să ne așteptăm la niște cerințe de sistem mari, iar detaliu vom afla pe măsură ce ne vom apropia de data lansării. Comanda o vom prelua în 2006 și tot atunci vom vedea cum au reușit Chris Taylor și echipa de la Gas-Powered Games să îmbine toate elementele jocului astfel încât să ne ofere un gameplay pe măsura așteptărilor.

■ Rzarectha

Titlu	Supreme Commander
Gen	RTS
Producător	Gas-Powered Games
Distribuitor	THQ
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	2006
ON-LINE	www.supreme-commander.com



Peter Jackson's King Kong

Haideți să ne maimuțărim!

King Kong se juca liniștit ping pong pe insula lui, Skull Island. Cum nici unul dintre băstinași nu mai cutează să-i fie partener (asta după nefericita pătanie a lui Mitică Burtă Ticsită, pe care-l strivise din greșeală după prima servă), Kong se mulțumea să se lupte cu o stâncă. Ei bine, în cadrul ăsta patriarhal, cerul se rupse intempestiv în două, pentru a-l aduce în față lui Kong pe Peter Jackson. Care Peter, vesel nevoie mare că studiourile Universal și mahării lor i-au mai acordat încă un mandat de demiuș, a luat maimuța într-o mână, a cântărit-o bine din spatele unor ochi obturați de niște \$-uri gigantice, după care a glăsuit: „Maimuțo, renaște din propria-ți peliculă alb-neagră din 1933 și fă bani!”. Și, ca să fie sigur că maimuța nu-i scapă printre degete, a îngrădit-o în cercul său familial, Hollywood-ul, comitând infamul act de adoptie. Ceea ce a urmat e lesne de ghicit: Petre al nostru și-a mutat temporar calabalâcul pe Skull Island, de unde plănuiește să se întoarcă cu un film, cu un joc și, mai ales, cu un puhoi de bănet.

Să cântăm, maimuța mea

Ca să-și îndreptăească numele ce se lățăiește indecent de lung în fața titlului jocului, Peter Jackson a venit cu studioul său care se ocupă de film, WETA (și asta pentru a stăcurea câteva dintre bunurile filmului direct în joc). De partea cealaltă, Ubisoft a venit cu



Michel Ancel („făptașul” din spatele unor isprăvi ca Rayman sau Beyond Good and Evil) și cu studioul său din Montpellier. Povestea, împreună cu alte vietăți de prin joc, se va învârti în jurul lui Kong, maimuța mistică pentru care natura n-a avut măsură când a creat-o. Pe insula lui, K.K. e rege. Are băstinași care să-l frece pe burtă, are floră exotică în spatele căreia să se ascundă c-un PlayApe în mână și, în urma unui zbieret autoritar, își face imediat rost de o virgină care poate fi sacrificată, la al cărei decolteu să se zgâiască mai apoi ore-n sir. Însă, toate asta se schimbă în momentul în care aventurierul Jack Driscoll și-a clică pășesc pe insulă. Aborigenii, amfitrioni conștiincioși, își îndreaptă în semn de respect sulițele către capetele lor, urmând a-i conduce cu pompa cuvenită la festivul încropit special pentru ei și la care ei își vor

reprezenta felul întâi. În timp ce destinul strict culinar al băieșilor se conturează cu miresme de boia și piper, fata este oferită spre sacrificiu libidinoasei maimuțe. Lui Kong însă, tipă îi cade cu tronc și de-aici încolo va începe lupta pentru supraviețuire a aventurierilor, care vor trebui să eludeze ferocele vietăți ale junglei (velociraptorii, pterodactili sau T-Recși). Spre exaltarea mânuitorilor de tastaturi, trebuie spus că aceștia îl vor avea de partea lor pe înamoratul K.K.

Maimuțăreală

Jocul, ca orice hibrid care se respectă, va avea o componentă first-person (prin ochii lui Jack Driscoll) și una third-person, de undeva din spatele cefei păroase a lui Kong. În funcție de cum o va cere situația, jocul va alterna



Sataniștii preistorici



Haha... Hai bă, unde sunteți?



Aşa... Acum te apropii de ea... Uşor...

aceste perspective. Incarnat în Jack, va trebui să fugi, să utilizezi arme (albe, negre și de toate culorile: sulițe, foc, pistoale etc.), să te folosești de cei doi companioni și iar să fugi. Din spatele lui K.K., lucrurile stau altfel. Ca orice maimuțoi macho, acesta se va bate ostentativ cu pumnii în piept, va rage sentimental din Eminescu, va pune în mod romantic uriașii inamici la pământ, se va urca răvășit pe stânci și va merge supus în patru labe, doar pentru a impresiona gagica. Pretendent cu intenții serioase, Kong ține să-și doboare neprietenii cât mai cuceritor: directe în botul slinos al T-Recșilor (și, prin urmare, dislocări dureroase de maxilare), mușcături aplicate la gât, zguduiri de pământ (realizate prin împreunarea mâinilor) și chiar mișcări de wrestling, când ridică adversarul la nivelul umerilor și-l trântește furibund la pământ.

Un lucru care iese în evidență încă de la bun început (dar care e menționat tocmai la mijloc), e HUD-ul, prin lipsa-i desăvârșită. Nici un indicator, de orice fel, nu-ndrăzește să se lipească de monitor atâtă timp cât tu te joci. Partea bună a lipsei HUD-ului e evidentă – vom avea o abordare cinematografică a jocului; în schimb, prin lipsa unei bare de viață, nu vei putea să-i cum se scurge sănătatea din tine. Singurul indicator în acest sens e un efect vizual, când



La rinichi! Dă-i să zacă!

écranul se înroșește și totul devine confuz (... sau ăsta e efectul pentru beție? În fine, nu contează, fiindcă oricum paroxismul ambelor stări se concretizează într-o poziție dureros de orizontală...).

Ceturi tehnice

Cum spuneam și mai sus, pactul dintre studioul WETA și Ubisoft e menit să dea la iveală o grafică înrudită cu pelicula lui Peter „Petre” Jackson. Cu toate că nu se poate spune despre aceasta că este, efectiv și literalmente, sclipitoare – întrucât tot tărăboiul se desfășoară pe o insulă bântuită de un climat tropical cu ploi și ceturi – grafica e realistă și detaliată. Efectul de ceată se bate în piept (mai abitir ca King Kong) c-o să-și vârbe tentaculele peste tot prin jungla întunecată, lăsând în urma sa un aer greu și jilav. Personajele, la rândul lor, beneficiază de fizionomii bine făcute și de mișcări corporale fluente. Atrăgător se vor mișca, de altfel, și reptilele alea mici sau mari care țin lantul trofic într-o continuă dinamică. Despre vedeta jocului, Kong, nu se pot spune prea multe, decât că e o mare maimuță. Atât în privința mișcărilor, cât și în cea a aspectului.

Pe partea de sunet, se pare că producătorii au reușit să-i momească pe actorii din film să-și dea cu împrumut

vocile. Nu știu în ce măsură e cu adevărat impresionantă chestia asta, mai ales că pe mine altceva mă roade: dacă vocea lui Kong nu e aceeași ca-n film, eu îmi cer banii înapoi!

„Tu ce-ți dorești de-un miliard? O m-m-mică insulă!”

În pofida faptului că-și trage coastele din dubiosul organism ce se numește industrie cinematografică hollywoodiană, jocul a ridicat câteva sprâncene la E3. Desigur, manevrarea unei maimuțe gigantești va suscita întotdeauna interesul dornicilor de senzații tari (sau, mai bine spus, mari), însă o portare aiurea sau un gameplay ciung poate ucide foarte ușor acel interes. Așa că, în cazul nostru, cu scepticismul se trece marea... Și totuși, eu nu-nteleag de ce și-ar cumpăra cineva o mică insulă, când poate să-și achiziționeze o mare maimuță. Și-ncă cu doar câteva zeci de dolărei. La rândul lor, cu banii pe care o să și-i însușească din vânzarea de maimuțe, producătorii vor putea să-și ia o droaie de mici insule... Parcă și văd cum se profilează o afacere de viitor: dau la schimb maimuță mare pe insulă mică!

■ The Psycho

Titlu	Peter Jackson's King Kong
Gen	Action-Adventure
Producător	Ubisoft Montpellier
Distribuitor	Ubisoft
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Oui!
Multiplayer	Je ne sais pas
Data apariției	toamna 2005
ON-LINE	www.kingkonggame.com



Eu spun că băiatul cu suliță o să piardă...

Auto Assault

Nu ai unde să te duci; Ti-am pus Dacia pă butuci... viață! (Parcați pe locurile voastre!)

O Dacie pe butuci nu e o problemă aşa mare, mai ales când stă în parcare şi nu e a ta. Însă cum ar fi să-ţi găseşti Carrera-ul 4 cu blâni în loc de roţi, exact atunci când trebuie să te întâlneşti cu prietenii la cazino? Aia ar fi o problemă, mai ales dacă Porsche-ul ar fi al unuia dintre ei. Însă tehnica modernă permite multe. Un laser montat anterior, un railgun posterior pentru ca să ai spatele asigurat şi un flamethrower deasupra cu arc de 360° pentru cei care se apropie prea tare vor rezolva unele probleme, mai puțin pe cele legate de roți. Din fericire, întotdeauna se va găsi un alt Porsche cu aceeași grupă sanguină care să doneze fără comentarii un set de cauciucuri cu jante cu tot. Şi uite aşa te vei putea răzbuna pe oricine şi pe orice din motive la alegere... până când o să apară un Porsche de nivel mai mare şi cu dotări suplimentare.

Carpocalipsă

Auto Assault va fi un joc distribuit exact de acei indivizi care au dat naștere câtorva jocuri online de marcă: City of Heroes, Lineage II şi Guild Wars. Spre deosebire de ceilalți, acești NCSoft au avut numai idei originale în ceea ce

privește concepția unui MMOG. Dacă City of Heroes este un MMORPG original ca idee, Lineage II are pvp-ul dus la cote absurde, iar Guild Wars-ul are cea mai avantajoasă modalitate de plată, adică lipsa ei. Așadar, ne vedem în fața unei firme extrem de serioase, care pune preț foarte mare pe inovație. De aceea, după ce am citit despre acest viitor joc online, m-am entuziasmat îngrozitor de tare. În ceea ce privește genul, după cum spunea Mitza, „Daaaa, l-am jucat la E3 și, în loc să fii navă, ești mașină”. Se pare că nu e în totalitate adevarat ceea ce zicea superiorul meu în grad. Într-adevar, în cea mai mare parte a timpului vei fi o mașină, însă în orașe vei avea totuși un avatar cu care vei putea sta la un chat mai mic sau mai mare. Sistemul de generare al personajului nu arată o mașină, ci niște bipezi futuristici suficient de atractivi pentru o minte cât de cât normală. Evident, acest lucru face parte din strategia NCSoft de a evita depersonalizarea, ca urmare a psihicului nostru gameresc instabil. O dată ce aveți personajul și mașina pe mâna, o lume de vis post-apocaliptică vă așteaptă cu gura căscată. Tot ceea ce veți avea pe lume va fi supermașina și, eventual, niște prieteni.

Trei rase și patru roți

Entuziasmul meu îngrozitor continuă. Motivele acestor manifestări personale necontradictorii sunt legate

strict de ceea ce promite Auto Assault. Se pare că lumea va acoperi o suprafață foarte mare, care va fi organizată într-un mod foarte interesant. Astfel veți avea în primul rând orașele, unde tot ceea ce se leagă de dotat și customizat mașina va fi la îndemână și unde lumea va putea socializa în liniște. Mai departe, în afara orașelor, se află The Wasteland – o lume radioactivă populată de tot felul de ciudătienii, în special mutate genetic spre o versiune umană superioară. Aceste pământuri nesfârșite vor fi traversate de autostrăzi care fac legătura între orașe. Din loc în loc, veți întâlni benzinării și autoservice-uri, unde anumite reparații vor fi posibile. În unele locuri se vor găsi cunoșutele instance-uri, care vor duce fie spre safe-zones, fie spre boși și reward-uri impresionante. Practic, această lume vă va oferi libertate deplină de mișcare, restricțiile fiind determinate doar de frica de a nu muri. Pe aceste autostrăzi veți avea șansa de a lupta pvp cu șoferii din factiunile adverse. Jocul vă pune la dispoziție trei rase cu istorie, caracteristici și skill-uri unice, care sunt în relații foarte tensionate, chiar de ură aş putea spune: Humans, Biomeks și Mutants. Fiecare rasă oferă componenților ei patru tipuri de specializări, meserii sau clase, cum vreți voi să le spuneți. Acestea sunt unice și au caracteristici complet diferite, ceea ce creează din start diversitatea atât de necesară într-un astfel de joc. Dacă mai adăugăm nivelul impresionat de



Aibo în versiune futuristă

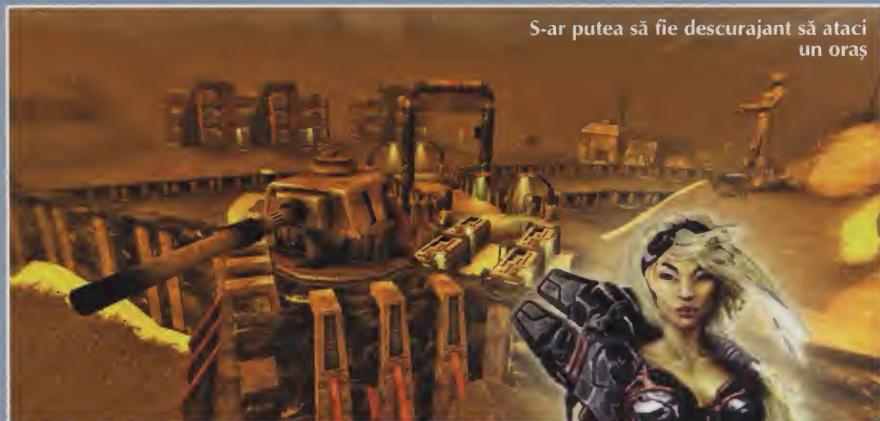


Trăgând cu tunul, câmpii cutreieram

customizare al mașinii, de la partea tehnică până la modul cum arată, mă îndoiesc că vom avea, ca în alte jocuri, două personaje identice. Din punctul meu de vedere, posibilitatea de a crea un avatar cât mai personalizat din toate punctele de vedere ar trebui să fie primul lucru pe lista de priorități a oricărui producător de jocuri online.

And the winner is... The Railgun

În ceea ce privește luptele, cele mai mari speranțe ale mele se îndreaptă spre această parte. Veți avea practic pe mână niște bolizi dotați cu cele mai distructive arme pe care vi le puteți permite. Sistemul este prezentat ca cel mai dinamic făcut vreodată într-un joc online. Fiind vorba despre viteze și arme foarte distructive, este de înțeles. Fiecare mașină va putea fi dotată cu un număr de arme. Configurația de bază ar fi cea cu trei: față, spate și plafon. Cele din față vor avea un anumit arc în care vor putea lovi, pe când plafonul va beneficia de o turelă cu arc de rotație de 360°. Controlul armelor se va face într-un mod asemănător cu cel din Battlefield, pentru o eficiență cât mai ridicată. Veți avea o serie de skill-uri secundare folosibile în luptă, care nu vor face altceva decât să transforme totul într-o nebunie care vă va obliga să gândiți cu viteza fotonului turbat. Practic, skill-ul celui de la tastatură va fi cel care va decide până la urmă sorții luptelor. Evident, dacă învingeți, veți putea loota. Sistemul de loot va fi identic cu cel din restul jocurilor de acest gen, cu diferența că va furniza materiale și componente stricte în general și foarte rar obiecte folosibile în starea lor naturală. Aici vor interveni profesiile și oportunitățile de câștig. În cazul în care mașina va fi distrusă și veți da colțul împreună cu ea, un vehicul



S-ar putea să fie descurajant să ataci un oraș

aeropurtat va apărea și vă va transporta cu tot cu grămadă de fiare în ultimul oraș în care ați fost, fără a pierde practic absolut nimic în afara de bani. Așadar, moartea nu va reprezenta o problemă. Se pare că și producătorii de jocuri au înțeles în fine că moartea nu este un lucru pe care noi îl aşteptăm cu nerăbdare.

Dead Start

Ca să încheiem în forță, trebuie să știți că engine-ul jocului va face abuz de Havok 2, cel mai avansat motor fizic 3D în acest moment. Lumea se prezintă a fi complet destructibilă din toate punctele de vedere – clădiri, mașini, verdeță, arbori mutanți etc. Normal că cerințele de sistem vor bate de departe 800 de dolari, ceea ce va reprezenta fără îndoială un mare dezavantaj, însă luxul costă... Dinanismul se anunță cutremurător și din acest punct de vedere, practic având în față posibilitatea de a schimba în mod dinamic aspectul mediului de joc. Evident că vor exista niște limite, dar deocamdată nimeni nu vrea să vorbească despre ele. Cu speranța în suflet că voi avea în curând un cont de presă, vă las să urmăriți evoluția acestui joc până când se va lansa în toamna acestui an.

■ Locke



Titlu	Auto Assault
Gen	MMOG
Producător	NetDevil
Distribuitor	NCSOFT
Procesor	PIV 1,6 MHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB, DirectX 8.0
Multiplayer	Exclusiv
Data apariției	toamna 2005
ON-LINE	eu.autoassault.com



Moartea va fi omniprezentă



Serious Sam II

**Pentru a salva Pământul nu ai nevoie de minte.
Nu întotdeauna...**



Să fim, totuși, serioși. Orice prost grămadă are, din când în când, nevoie și de o mâna de ajutor. Așa naiv cum e, Sam ne-a demonstrat în trecut că pentru a lichida mii și mii de lighioane de toate formele și mărimile în absența unei minți scliptoare, este suficient să fii fericulit posesor al unui pachet de mușchi, al unui pușcoci cât toate zilele, al unui lansator de rachete și al câtorva



Bilețul sau abonamentul la control!

sute de ghiulele prinse la centură. Serious Sam: The First Encounter, arcade shooter-ul devenit într-o vreme un clasic al genului, și continuarea acestuia,

Serious Sam: The Second Encounter, nu au făcut nimic altceva decât să pregătească terenul pentru un măcel de proporții inimagineabile. Dacă în prima parte valurile de monstruozități vi s-au părut cumva prea numeroase pentru a le face față, ei bine, băieții de la Croteam ne-au pregătit pentru sfârșitul acestui an o mică surpriză. Serious Engine, ajuns acum la a doua generație, le-a permis să creeze personaje de peste 100 de ori mai detaliate decât cele din jocul precedent și un mediu de joc uriaș, plin de viață și doldora de creațuri mai de mente ca niciodată, toate acestea fără a scădea din gameplay-ul demential cu care ne-am obișnuit. De asemenea, aceștia au promis că datorită noului engine, recordul atins cu primul Serious Sam la capitolul „cei mai mulți inamici pe metru pătrat la un moment dat” nu

numai că va fi egalat, ci chiar va fi depășit, iar ca durată jocul va fi mai lung decât The First Encounter și The Second Encounter la un loc.

Sam... I... am!

Povestea este foarte simplă. Dacă ai jucat Serious Sam, înseamnă că îți amintești de căpcăunul extraterestru Mental pe care Sam l-a expediat cu coada între picioare spre planeta sa natală, Sirius. Nerăbdător să-l curețe, Samy îl urmează, însă se vede nevoie să descopere toate fragmentele dintr-un străvechi artefact care, în final, îi va da puterea să-l învingă pe Mental odată pentru totdeauna. Evident, povestea asta nu-i nimic altceva decât un pretext pentru a alerga de colo-colo aruncând în aer cele 300 de lighioane ce vor umple la un moment dat ecranul monitorului. Toate acestea pe parcursul a peste 40 de niveluri și șapte locații diferite, de la jungle, mlaștini, planete vulcanice, până la orașe futuriste și multe altele. Cea mai mare grijă a lui Sam va fi Al-ul inamic, care a suferit o serie de îmbunătățiri față de primul joc, o parte dintre unități acționând acum pe post de comandanți ai propriilor trupe. Uciderea unui comandant va echivala însă cu aruncarea trupelor din subordine într-un con de prostie, din care au toate șansele să iasă cu picioarele înainte. Totuși, Serious Sam II va rămâne fidel rețetei originale. Cu toate că Al-ul va pune uneori în dificultate jucătorul, jocul va fi tot un fel de „taie și spânzură din goana trenului”, ce te va arunca în brațele primitoare a sute de inamici strânsi



Cu OZN-ul la iarbă verde



Now this is what I call a gun!

laolaltă. Mediul de joc, la fel precum orătăriile ce-i fac zile frite eroului, va fi și el destruitabil, chiar dacă nu în totalitate. Geometria unor niveluri însă te pune să gândești de două ori înainte de a le distrugă, cum ar fi cele în care predomină pereți de piatră ce se pot prăvăli peste nefericul care a scăpat o rachetă aiurea.

Double the gun, double the fun!

Armele pe care Sam le-a folosit cu succes împotriva primelor valuri de invadatori au dispărut acum. În locul lor vom întâlni însă variații pe



Dacă știam, veneam și eu cu niște farfurii

aceeași temă, cum ar fi pușcociul cu două țevi, lansatorul de rachete, lansatorul de grenade, tunul, pușca cu lumenă, precum și o serie de arme de distrugere în masă nou-noue. Acestea sunt Noua Serious Bomb, pe care încă nu a văzut-o nimeni la treabă, o nouă armă laser, un shotgun cu foc automat, uziuri, o armă cu plasmă și... cireașa de pe tort... un papagal care lansează din zbor bombe asupra inamicilor. În plus, cele două revolvare Colt își vor face din nou simțită prezența. În schimb, despre power-up-uri nu se aude mare brânză, producătorii dezvăluind deocamdată doar două: Serious Strength și Super Disco, acesta din urmă acționând ca un mecanism de îndobitoare a inamicului. În clipa activării acestuia se face auzită muzică disco, lumini multicolore inundă scenă, lighioanele încetează atacul și se pun pe dansat, ocazie cu care Sam se apucă liniștit să măture cu ei ringul de dans. Pe parcursul celor aproximativ 30 de ore de zbguiială, Sam va întâlni și un număr important de NPC-uri care, uneori, i se vor alia în luptă împotriva hoardelor de orătării pe care Mental îi le trimită val după val în întâmpinare. NPC-urile pot manevra turele, pot lupta alături de Sam și chiar

călători pe scaunul din dreapta al mașinăriilor pe care eroul nostru le va avea la dispoziție. Printre acestea regăsim motociclete rapide, plăci de surf, vehicule de două persoane, animale care pot fi călărite și care strivesc tot ce prind sub copite, inamici care pot fi folosiți pe post de cai de curse și uriașe bile cu țepi de genul celor în care numai hamsterii am văzut făcându-și damblaua. Inamicii sunt, de asemenea, pe cât de diversi, pe atât de amenințători. Pe lângă clasicii sinucigași cu bombe, ciudătenii înaripate ce scuipă mingi de foc și scheletele ambulante, care acum au suferit o serie de upgrade-uri, avem de-a face și cu un număr însemnat de premiere: rinoceri uriași, similari taurilor din Serious Sam, păianjeni metalici, orci-jucători-de-fotbal-american ce se năpustesc cu armurile lor doldora de țepi asupra lui Sam în timp ce aruncă mingi de foc înspre acesta și multe alte asemenea drăcovenii. Ca nouitate, inamicii pot folosi acum și nave de desant, înlocuind astfel respawn-urile și oferindu-i jucătorului posibilitatea să le distrugă înainte de aterizare. Cât despre Necrisca, ea nu mai este o simplă voce și sursă de informații pentru Sam, ci o femeie în carne și oase (cel puțin în cutscene-uri), Croteam asemănând interacțiunea dintre cei doi cu o parodie a telenovelor sud-americană.

Mai mult, mai bun, mai frumos, mai...

Pe lângă nivelurile standard, vor exista și o serie de niveluri bonus ce au o oarecare legătură cu firul narativ, iar în ceea ce privește multiplayer-ul am



Nu vă repeziți, că am destul pentru toți

aflat că se pune accentul pe modul coop, sarea și piperul din Serious Sam. Despre celelalte moduri de joc însă, cei de la 2K Games n-au scos nici un cuvîntel. Pe lângă engine-ul grafic de zile mari, Serious Sam II vine și cu un engine fizic pe măsură, ce îi permite lui Sam să interacționeze cu orice obiect și structuri din mediul înconjurător. De asemenea, o dată cu jocul va fi oferit atât editorul de niveluri, cât și cel de scripting, împreună cu toate nivelurile jocului. Despre aceste instrumente, 2K Games a afirmat că sunt mai flexibile și mai avansate din punct de vedere tehnologic decât cele ale jocurilor Half-Life 2 și Doom 3, pentru a le folosi cu succes nefiind necesare cunoștințe de scripting sau de programare. Cât de serios se vorbește despre Serious Sam II însă, vom afla abia la toamnă.

■ KIMO

Titlu	Serious Sam II
Gen	FPS
Producător	Croteam
Distribuitor	2K Games
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	toamna 2005
ON-LINE	N/A



The Bard's Tale

Legenda Iu' Bardu' Lăutaru'



Deși s-ar putea să-mi ridic în cap comunitatea de erpegiști și risc să fac cunoștință cu un Levier +7 la o săptămână după apariția revistei, nu pot să nu mă întreb de ce nimeni nu s-a gândit să ia peste picior tiparul RPG-ului clasic până acum. Material e, Slavă Domnului, poate mai mult decât oferă toate celelalte genuri la un loc. Ia gândiți-vă la găleata de ironii acide ce poate fi deșertată exact în fața prințesei care sătă că proasta-n turn și așteaptă un cavaler căruia neprihănlirea și soarele arzător i-au încins prea tare creierul, l-au cretinizat de-a binelea și l-au lipsit de ultima picătură de bun simț. Asta ca să nu mai amintesc de clișeul uber-personajului de nivel 40 care se întoarște cu 999 de ocale de oțel, salvează lumea de hoardele nihiliste ale abisului și zbiară că vrea și sequel. Mai mult, de câte ori mă joc un RPG, o părticică din mine se simte ca un McGyver gol aruncat în mijlocul unei haite de lupi. Face el ce face, omoară un lup, îi fură paloșul pe care îl înfinge în țeasta masculului alfa de la care șutește o platoșă de un chintal unde, în buzunarul de la piept, găsește un scroll potent ce îl ajută să transforme restul hoardei antagoniste în grătare bine făcute.

Toate acestea, și nu numai, se pare că i-au trecut prin cap și unei cuno-



*Ah, what a strapping man you are, to be savin' me from that wee beastie.
Un blid de ciorbă poți să-mi dai?*

ștințe mai vechi de-a noastră, Brian Fargo, unul dintre geniile creative de la fostul Interplay. Din fericire pentru noi, el nu s-a mulțumit doar să-și discute ideile la o halbă cu prietenii, ci le-a făcut cunoscute lumii întregi prin intermediul lui The Bard's Tale.

Dăți un leu pentru derbedeu

Cutscene-ul introductiv ne înfățișează un bard hămesit adulmecând la poarta unei cârciumioare idilice pogrânte parcă din legendele scoțiene (de fapt, toată lumea Bardului este inspirată de miturile insulei Orkney... Scoția), unde lumea bea, cântă și dansează fără grija zilei de mâine. Sfâșiat de foame, lăutarul nostru își transformă durerea în forță creatoare, pune mâna pe cobză și, după un solo mistuitor, o rozătoare în delir decide să i se alăture. Un observator puțin mai naiv ar avea impresia că singurătatea excesivă l-a determinat pe eroul nostru să-și caute prietenii printre necuvântătoare, însă când şobolanul să buzna peste şleahtă de bețivi ce-și făcea veacul în tavernă și se repede ca glonțul la hangiță, motivele cobzarului devin evidente. Ușa se dă de perete, lăuta iese din teacă, două riff-uri agresive sfâșie aerul îmbâcsit de aburi alcoolici, iar şobolanul nu mai face față emoției și devine una cu Universul. Răsplata nu întârzie să apară și astfel un stop-cadru îndelungat pe bustul hangiței recunoscătoare și promisiunea unei mese calde și a unui așternut așijderei eclipsează recunoștința veșnică a oricărui zdrențăros scăpat din ghearele portărelului și dau un sens sacrificiului bietului șoarec.

Din aventură în aventură, bardul ajunge să fie convins (cu greu) să-și facă drum prin împrejurimile unui turn unde așteaptă, plină de speranță, clasica prințesă. Care prințesă se dovedește a fi departe de tiparul fecioarei de douăzeci de ani în noaptea nunții. Și astfel, iată-ne îmbarcați într-o călătorie inițiatică plină de învățămintă printre clișeele erogistice care ne bombardează PC-urile de la începuturi și până în prezent.

După cum vedeti, suntem informați extrem de subtil, prin intermediul repliilor unui individ foarte vorbăret și ne-politicos pe care Creangă l-ar fi luat copil de suflet, că faima nu ține de foame și o prințesă nu face doi bani fără o ladă de zestre sau cunoștințe solide în domeniul erotismului. Și dacă replicile acide ale bardului nu sunt de ajuns, poate



Dragonul blănos de vizuină. Ultimul din specia lui...

cele șase schelete cu eticheta „Chosen One” o să vă pună pe gânduri. „Ales de cine... și mai ales, pentru ce?”.

Dă-i bardului o sabie și o bea

Deși nu ne-am fi așteptat ca un muzician rafinat să-și pună mintea cu bănde de netrebnici afoni care-l fugăresc prin pădurile veșnic verzi, în Bard's Tale violența este soluția tuturor problemelor. În plus, numărul situațiilor în care violența ar putea fi ocolită e redus drastic de limba mai ascuțită decât briiciul lui Figaro. Oricum am lua-o, va trebui să tăiem în carne vie. Ușor de zis, dar cam greu (și plăcăsitor) de făcut. Sistemul de combat este simplificat cam prea mult până și pentru un joc din

categoria lui Bard's Tale. Tot ce ai de făcut e să muncești butonul de atac până îți se pun cârcei la degete și să înjuri ca un birjar de câte ori o haită de goblini se cred pe terenul de rugby și țin morțis să facă grămadă în jurul bardului. Variații sunt foarte puține și, dacă răbdarea nu este unul din punctele tale forte, s-ar putea, asemenea bardului, să abandonezi salvarea unei domnițe în pericol pentru o seară de dans și voie bună la birtul local.

Tot din motive de „neîmpovărarea gamerului cu detalii inutile” s-a renunțat la inventar și la un micromanagement mai complex al personajului. Loot-ul este transformat pe loc în arginț, iar dacă o armă puțin mai potentă decât cea din dotare se întâmplă să fie lăsată



Beer beer beer tiddly beer beer beer. A long time ago, way back in history, when all there was to drink was nothing but cups of tea, along came a man by the name of

Păia cu „Hai Liberare!” o știi?

În urmă de un inamic mult prea grăbit... știi ce se întâmplă... cea din urmă va fi cea dintâi :). La fel se întâmplă și cu echipamentul defensiv, totul este folosit pe loc, nimic nu este pus la păstrare. Mai adaugă un skill tree rudimentar și câteva atribute anemice și vei obține un pui de Hack and Slash căruia abia i-au dat ochii. Sper totuși că, în cazul apariției unui sequel, Fargo va acorda mai multă atenție acestor „mici detaliu”.

Din fericire, Bardul nu duce singur greul și este înconjurat mai tot timpul de câțiva aliați credincioși, deși motivul „loialității” lor nu este caracterul exceptional de care dă doavădă lăutarul ci, mai degrabă, sunt fermecăți de talentul lui artistic. Să explic. Sistemul de magie are ca punct central „chitara” și cele câteva acorduri pe care orice folchist ar trebui să le știe. Bagi o „Amintire cu Haiduci”, hop apare o haiducă înarmată cu un arc gata să ia toți banii la lupii sărmăni. Ai nevoie de un healer competent, o dai frumos pe „Sireacă Inima Me” și-ți apare doctorul la poartă. Și așa mai departe. Exact același sistem se aplică și în cazul magiei alb-vindecătoare. Zdrăngănești puțin din lăută și apare Zâna Paracetamolului care-ți ia durerea cu mâna. Partea proastă e că inamicii nu dau doi bani pe muzică și, în timp ce încerci să le descânpăti din chitară (acțiune care necesită câteva secunde bune), afonii sar pe tine ca puricii pe câine și există o mare posibilitate să dai colțul înainte să apuci să fluieră pe tanti cu aspirina. Lucru destul de enervant, mai ales că poțiuni de sănătate nu se găsesc pe toate drumurile (a se citi „lipsesc cu desăvârșire”).

Masa și dansul vor avea loc în temniță, celula 2

Și iată-ne ajunși la principala ocupație a oricărui bard respectabil: cântecul și voia bună. Actorii care își



Încă unu' și am cojoc...

împrumută vocile grămăjoarelor de poligoane se potrivesc ca o mănușă atmosferei. Vocea Bardului aparține inconfundabilului Carry Elwes (îl știi din Robin Hood and the Men in Tights) și, sincer să fiu, cred că nimeni nu s-ar fi descurcat mai bine decât el.

Naratorul, personaj situat la polul opus, este jucat impecabil de Tony Jay, pe care l-ați mai auzit în Icewind Dale (Kresselack), Planescape Torment (Transcendent One), Fallout, Blood Omen și multe alte jocuri de referință.



Pe fundal, din când în când, mai răzbăt un tril vesel de cimpoi, o vioară sprințără, un fluieraș de os sau, prin cărciumi, câte un cântecel popular irlandez numai bun de urlat la beție. Per total, un fundal sonor pe care ai toate șansele să-l întâlnești și într-o cărciumă irlandeză.

Nu pot încheia articolul fără a pomeni ceva despre motorul grafic care pune tot acest angrenaj în mișcare.



Behold The Bard!

Prea multe nu sunt de spus, este vorba de o versiune puțin modificată a engine-ului Snowblind, folosit cu succes (ce-i drept, acum vreo doi ani) în Baldur's Gate: Dark Alliance și Champions of Norrath. Nu strălucește prin absolut nimic, nu oferă o funcție de zoom cât de cât decentă, iar mișările camerei sunt puțin cam limitate, deci nu vă așteptați la cine știe ce revelație. „Mediocru” este cuvântul de ordine, după cum puteți observa și în screenshot-uri.

La final, ca un om care a văzut Monty Python and the Quest for the Holy Grail și Robin Hood and the Men in Tights de cel puțin zece ori, vă sfătuiesc să nu pierdeți ocazia de a vă da în petec într-un univers în care umorul este rege. Totuși, pentru cei care și-ar omorî cel mai bun prieten dacă l-ar lua în râs pe Căpitanul Picard, am alt sfat: ocoliți The Bard's Tale cu orice preț. Aici n-o să găsiți altceva în afară de hohote de râs.

■ cIoLAN

Titlu	The Bard's Tale
Gen	Action-RPG
Producător	InXile
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PIV 1,3 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB (Vertex Shader v1.1)
ON-LINE	www.thebardstale.com



Lansată la apă, navigând spre voi!

Colectia Best Games a fost lansată de curând și conține pentru început 4 jocuri. Această colecție va fi continuată pentru a vă oferi cele mai bune jocuri create de-a lungul timpului la prețuri cu adevărat accesibile. Urmăriți viitoarele apariții în colecția Best Games și vă veți îmbogăti colecția de jocuri de valoare.

Jocurile din colecția Best Games se găsesc în toate magazinele bune specializate în IT și jocuri, precum și în chioșcurile de ziare din toată țara.

www.colectiabestgames.ro

24,9 RON*
(tva inclus)
Pret recomandat de vânzare

Colecția
BESTGAMES



merită să joci **originale!**

Jocuri distribuite de Best Distribution SRL
tel/fax: 021/345.55.05 e-mail: info@bestdistribution.ro

best
distribution

Rising Kingdoms

Zeii și-au întors față și lumea a devenit 2D și plină de bug-uri

Pe vremuri, când tinerețea și neliniștea îmi susurau prin vene, aveam o pasiune deosebită pentru jocurile din genul RTS. Acum, nu că n-ăs mai fi Tânăr, dar m-am liniștit, RTS-uri îmi plac încă, însă într-un mod mai puțin deosebit. Motivul este simplu, și anume acela că nu am mai văzut o strategie care să aducă ceva original de foarte multă vreme. De trei ani de zile mă izbesc de aceleași probleme, chiar dacă diferite de la un joc la altul. Din acest punct de vedere, jocul de față aproape că m-a surprins prin lipsa unor lucruri despre care chiar credeam că nu e posibil să mai fie „omise”. Dar, până la urmă, mai trebuie să joci și aşa ceva pentru a le putea judeca mai bine pe restul.

Zeii plătisiti

Actiunea se petrece într-un cadru complet nefamiliar, fantasy, deși toate testele psihologice pe gameri au dovedit că jocurile cu cel mai mare succes sunt amplasate într-un cadru cât de cât familiar. Evident, lucrul acesta poate fi interpretat și ca originalitate. E vorba de un plan al existenței, aspatial și atemporal (în

condițiile în care așa ceva e posibil), pe ceva nespecificat (planetă, lună, asteroid sau cometa), cu numele de Equiada. Aici trăiau pe vremuri câteva rase, adică vreo opt, în pace și bună înțelegere, mai ales pentru că zeii blocaseră o hologramă zâmbitoare pe cerul lor... Dar, la un moment dat, zeii s-au plătit de atâta pace și înțelegere și s-au deplasat spre alte locuri unde lumea era mai puțin tolerantă. Ca urmare, aceste rase au pus mâna pe ce au găsit și au încercat să recheme zeii dându-și în cap. Însă degeaba, așa că dacă oricum nu mai conta și cum începuse să le placă, nu s-au oprit. După o vreme (sute și mii de ani), s-au ridicat trei rase mai puternice: Humans (se putea să lipsească?), Foresters (clorifili le-ăs putea spune) și Darklings (niște indivizi mai intoleranți decât toți). Acum că am stabilit puterile, evident că fiecare dintre ei încearcă să preia conducerea Equiadei, cu mic, cu mare, ca să aibă cât mai multă putere. S-a mai întâmplat și la noi și mă îndoiesc că nu o să se mai întâmple.

Ficiăruri

Ca urmare, avem la dispoziție trei campanii, fiecare cu rasa ei. Astfel, putem să ne hotărâm care dintre ei merită să treacă într-un plan superior al existenței. Oamenii, ca de obicei, sunt în principiu o rasă pașnică și înțeleaptă. În loc să se

lupte cu celelalte rase, se războiesc între ei pentru putere. Normal că la un moment dat dau și peste celelalte rase care, evident, sălbatică așa cum sunt, profită de slăbiciunea determinată de cretinismul autentic prezent în rândurile celor ca noi. Fiecare rasă are la dispoziție pe parcursul campaniilor un număr de patru eroi care, spre deosebire de unitățile de rând, mai au și niște caracteristici speciale. Pot fi echipați cu artefacte căzute ca în Diablo de la unii sau de la alții și își pot dezvolta niște skill-uri. Învățarea acestor skill-uri depinde de ceea ce numim „glory points”, care se obțin foarte greu, prin diferite metode, în funcție de rasă. Jocul are printre altele și limită de populație, care poate fi crescută prin construirea de case (Humans, Foresters) sau de soulwatchers (Darklings). Problema e că fiecare casă în plus costă puncte de glorie. De aceea, de cele mai multe ori sunteți puși în situația critică de a alege între a vă dezvolta eroul sau a construi hoarde de trupe. Acest sistem, trebuie să recunosc, este original, însă frustrant. Mare noroc că artefactele căzute de obicei sunt puternice și dau eroilor abilități interesante. Pe lângă aceste puncte de glorie, mai pot fi adunate în stil clasic două tipuri de resurse, și anume cristale (o raritate în general), respectiv gold. Un alt lucru interesant în acest joc sunt coloniile independente. Acestea sunt alcătuite din cele cinci rase adiționale și



Lupi cu dinții de oțel



Trolii imobili ca pietre...





Căteva verze

pot fi cucerite pentru a furniza unități în general foarte puternice și folositoare. Problema este că o astfel de colonie, odată capturată de adversar, nu mai poate fi recucerită... ceea ce este o tămpenie, dintr-un anumit punct de vedere. S-ar putea justifica prin loialitatea lor excesivă față de aceia care i-au decimat primii. Oricum, este o adiție interesantă care dă un dinamism particular jocului.

Alte ficiăruri

Personal, m-am atașat de Foresters, care sunt niște ființe crescute din plante și animale și care controlează fortele ascunse ale codrului lui Eminescu. Dintre ele, cele mai plăcute ființe sunt niște mici zâne cu o față zbârcită, sprites, care intră în unități și le sug seva sfântă a vieții, mâncă-le-ar tata. Darklings sunt o rasă mai întunecată, care, culmea, și-ar fi văzut de treaba lor dacă nu ar fi fost atacați de cruzii, săngeroșii, violenții și frustrații elfi. Au niște unități foarte interesante care se zbat să treacă printr-o campanie ex-

trem de grea (gen ia șapte unități de-aici și cucerește harta). În general, cele trei rase sunt foarte echilibrate la un anumit nivel, mai ales în multiplayer. În single player am avut permanent senzația că, indiferent cu ce rasă am jucat, întotdeauna oponentul era mai tare. Probabil că era vorba de AI, care pot spune că e destul de reușit scriptat, și nu vreun trick al producătorilor ca să facă jocul mai interesant.

Și anti-ficiăruri

Cum spuneam, s-au uitat niște lucruri esențiale pentru un joc de genul acesta, cum ar fi imposibilitatea de a distruge clădiri și unități. Adică, într-un joc în care ai o limită atât de strictă de populație, e absurd să nu poți omorî țărani pentru a face unități. Dat fiind faptul că unitățile nu-și refac sănătatea (exceptând Darklings) în timp, la fel, trebuie să îi trimiți la moarte pentru a putea crea altele sănătoase. Cu clădirile la fel, în sensul că dacă ai greșit ceva... O altă omisiune ar fi lipsa butonului de stand ground complet. Adică

există, dar întotdeauna vor ataca tot ceea ce este inamic aflat în range-ul lor... ceea ce e problematic atunci când ai unități stealth. O altă problemă majoră este aceea că eroii nu-și păstrează skill-urile învățate de la o misiune la alta, ceea ce înseamnă alte frustrări cu punctele de glorie. Deasupra tuturor se află faptul că jocul este complet 2D, izometric și pazante-chioric. Părerea mea este că trăim într-o eră în care numai jocurile în mod text își mai pot permite să fie 2D, fără să atragă critici. Totuși, grafica arată bine, nimic de zis, doar că e cam târziu pentru ea. În schimb, coloana sonoră e excelentă, chiar dacă partea muzicală are patru piese. Ideea e că sunt făine și în format .ogg, deci exportabile în Winamp. În concluzie, să cumpărați jocul acesta când v-oi spune eu că merită! A, și ca să nu uit, unele icon-uri ale eroilor seamănă dubios de mult cu cele din Warcraft III.

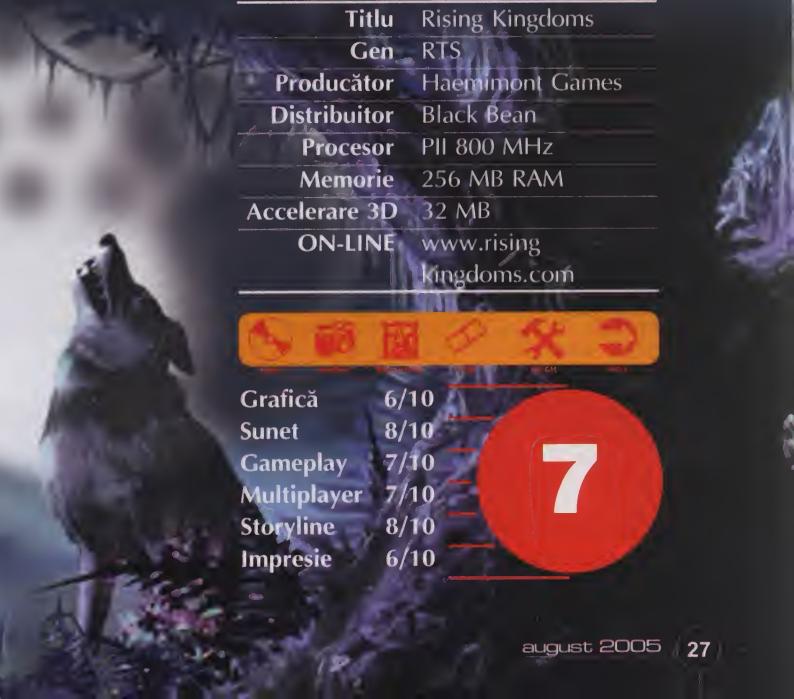
P.S. Dicționar: „ficiăruri” = românescul pentru englezescul „features” = „caracteristici”

■ Locke

Titlu	Rising Kingdoms
Gen	RTS
Producător	Haemimont Games
Distribuitor	Black Bean
Procesor	PII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.risingkingdoms.com

Grafică	6/10		
Sunet	8/10		
Gameplay	7/10		
Multiplayer	7/10		
Storyline	8/10		
Impresie	6/10		

7



Juiced

Curse pe benzi și pe bande

Prin mulțimea de retete de succes pentru realizarea unui joc și-a făcut loc și cea inspirată din cursele ilegale de mașini. După ce EA, cu al său Need for Speed Underground, a oferit gamerilor adrenalina și caii putere din aceste curse, era de așteptat ca și alții să încerce feerică combinație. Ideea e simplă. Vezi ce a făcut cel dinaintea ta, ce i-a lipsit, ce poți să aduci nou și care sunt elementele cheie prin care să promovezi produsul tău. Și uite așa a apărut și Juiced, care pune accentul pe atmosfera din jurul acestor curse. Totuși, până să luăm în considerare atmosfera, sunt alte lucruri de care trebuie să ținem cont.

Parcul auto Juiced

... nu se prezintă rău deloc. Avem peste 50 de mașini cu care să ne facem de cap și pe care să încercăm cele peste o sută de posibilități de tuning. Cariera

ta începe în Angel City cu 40.000 de dolari în buzunar și câteva mașini puse la vânzare de dealer-ul din zonă. Alegera mea a fost un Peugeot 206 GTI, care trei curse și câteva zeci de mii de verișori mai încolo nu mai avea rival, indiferent de tipul de cursă la care participam. Pe măsură ce folosești mașina, se deblochează și „moduri” noi pentru ea, pentru care e bine să dispui de fondurile necesare cât mai repede. Un început bun aduce o continuare pe măsură și, până să-ți dai seama, pe lângă prima ta mașină te trezești în garaj și cu un Mustang 67 sau cu un Dodge Viper GTS. Mașinile din joc sunt împărțite în opt clase, în funcție de puterea pe care o dezvoltă. Modificările pe care le facem pot să încadreze mașina în clase diferite, de aceea e indicat să te gândești bine înainte de a alege unde și ce upgrade-uri faci. Asta pentru că printr-o modificare minoră poți să

transformi mașina dintr-un bolid la clasa ei într-o rabă la o clasă superioară. Pe lângă îmbunătățirile ce pot fi aduse motorului, frânelor, suspensiilor sau altor părți care influențează performanța, avem și opțiuni de a modifica aspectul mașinii. În final însă, tot în același loc vom ajunge cu ea, astă dacă o vindem sau o pierdem între timp, pentru că în Juiced acest lucru este posibil. În afară de cursele de circuit și de sprinturi, avem la dispoziție și două moduri noi de joc: Pink Slip și Show Off.

În Pink Slip miza pentru care alergi este chiar mașina cu care intri în cursă, iar cea mai sigură variantă de a nu pleca pe jos acasă este să participe la curse de scurtă durată și pe un traseu pe care îl stăpânești. Show Off-urile sunt demonstrații de virtuozitate de pe urma cărora nu scoți bani, însă acestea te ajută să-ți clădești faima în Angel City. Combo-urile de 360°, derapajele controlate și alte manevre îți aduc puncte necesare îndeplinirii obiectivului în timpul dat. Pentru Show Off avem la dispoziție și un tutorial în care sunt explicate metodele de executare a manevrelor și cu ce mașini, în funcție de tracțiune, poți să te dai în spectacol. Unul dintre lucrurile pozitive în controlul mașinilor este chiar faptul că se simte diferența între tracțiunea pe față și cea pe spate. Totuși, cursele în sine mi-au amintit mai mult de anticul Lotus decât de un simulator din zilele noastre. Posibilitatea de a face derapaje controlate este mult prea generoasă; în reali-



Bine că nu am ajuns și pe un drum forestier



Poate pică un avionăș

tate, în multe din situațiile în care am pus mașina în viraje ar fi urmat câteva răsturnări spectaculoase. Avantajul de a urma trasa ideală nu se simte aproape deloc și faptul că te află pe sensul corect de mers pare să fie de ajuns, mai ales când golești și tuburile de N2O. AI-ul nu se comportă rău, însă după ce te obișnuiești cu mașina și ai învățat traseul, ești cam singur pe circuit. Chiar cu adevărat singur pentru că în Juiced nu vezi roată de vehicul străin cât ești pe circuit. Nici măcar poliția nu apare când ies băieții răi pe străzi. În schimb,



Nu ne uităm la cauciucuri

am văzut câte un elicopter, niște telecabine și parcă un biplan. Revenind la AI, trebuie spus că acesta face greșeli mai ales când e pus sub presiune și i-ai închis ușa în nas de câteva ori. Prin acest lucru s-a dorit realizarea unui AI cât mai real posibil și e chiar plăcut să-l mai vezi și pe el în decor.

Producătorii jocului au implementat și un damage system care însă e subțire rău. Singurele probleme reale pe care le-am avut au fost la direcție și nitro, despre care ești anunțat că se pierde. Ar fi fost binevenite câteva probleme la motor, măcar la sprinturi când schimbi manual vitezele, sau câte o roată care să aleagă altă direcție. Mașina se poate repara la sfârșitul fiecărei curse contra unei sume de bani, iar în cazul în care nu-ți permiti costul reparărilor, acestea sunt achitate MEREU ba de un unchi bogat, ba de un admirator sau de un anume Mr. Wolf. Eu i-am tot așteptat să vină să-și ia banii înapoi sau să primesc SMS-uri de amenințare de la Mr. Wolf, însă nimic.

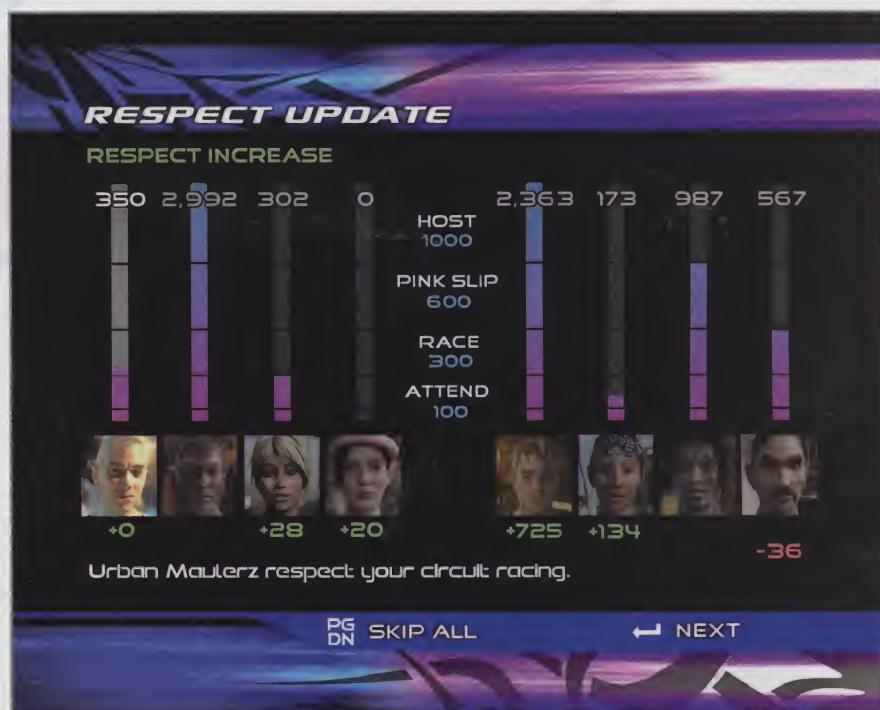
Restepka

În Juiced, pe lângă banii care vin și se duc la fel de ușor, în urma evoluțiilor tale câștigi și respectul liderilor celorlalte găști care au același hobby ca tine and ya crew. Fiecare dintre ei apreciază lucruri diferite, așa că nu



ajunge să câștigi cursele la care participi. Colecția de mașini, prestația la Show Off-uri și înclinația ta spre pariuri sau curse Pink Slip sunt câteva dintre lucrurile care impresionează. O dată ce le-ai câștigat stima și mândria, ești invitat la evenimentele organizate de ei, poți să intri în curse Pink Slip și să organizezi curse pe teritoriul lor. Toate acestea de fapt îți deschid drumul spre

sumele mari de bani. Sprinturile, cel puțin, devin o soluție foarte simplă pentru câștiguri semnificative. Cu o mașină bine pusă la punct, în câteva secunde poți să faci rost de peste 100.000 de dolari (care în economia Juiced reprezintă două Dodge Viper nou nouă) sau de încă un bolid. Tot respectul te ajută să recrutezi noi membri care să concureze sub culorile ➤



Să curgă respectul... și banii

Aventura Juiced

După ce jocul produs de cei de la Juice Games a rămas fără distribuitor în urma falimentului companiei Acclaim Entertainment de anul trecut, au apărut multe semne de întrebare legate de viitorul lui. Inițial, cei de la Take-Two (GTA) anunțau că surse și trămbițe că o înțelegere cu Acclaim e ca și încheiată. Totuși, în final, cei de la THQ au câștigat cursa pentru promițătorul pe atunci Juiced. Diferența a fost făcută de o jumătate de milion de dolari oferită în plus de THQ, peste cele zece milioane pe care Take-Two era dispusă să le plătească. Un alt motiv pentru care Take-Two a renunțat se pare că a fost faptul că jocul nu mai putea fi lansat înaintea sărbătorilor de iarnă din 2004. În cursa pentru Juiced s-au mai aflat la un moment dat și companiile Midway, Namco, Atari și Electronic Arts, aceștia din urmă renunțând după o sesiune de negocieri ce a durat aproape 12 ore. Sunt curios care erau planurile EA pentru joc.

În micuței tale organizații, iar astfel vei avea posibilitatea să participe și la cursele pe echipe. Până să dea rezultate, noii piloți îți mănâncă banii și îți bușesc mașinile cu nonșalanță. Pentru ca skill-ul lor să crească, trebuie să-i lași să-și facă de cap o perioadă prin cursele în care îi înscrivi. Însă și după ce ișcusiția lor în ale condusului a crescut, nu te poți baza pe ei. Sprinturile sunt locul



A crescut sub ochii mei

în care anti-talentul lor se poate observa în toată splendoarea lui. În ciuda faptului că îi puneam la dispoziție o mașină pe care câștigam cursele fără să folosesc nitro-ul din dotare, el (unu' de-și spunea Chief) reușea câte o serie de trei clasări pe ultimul loc, de mi se rupea inima când îl vedeam. În cursele pe echipe erau nevoie să apelez la tot felul de mărșăvii, de care și acum îmi e rușine, doar-doar mai câștigă și ei câte o poziție. Așa că prezența lor în joc nu este tocmai unul dintre punctele forte ale jocului. Poate doar o modalitate de a-ți mai tăia din venituri și de a oferi posibilitatea unui nou gen de curse.

2 Juiced

Dacă mașinile sunt realizate acceptabil, mediul în care se desfășoară cursele lasă de dorit. Ne sunt servite niște clădiri de zeci că-s din carton și câțiva spectatori pe margine, aflați în siguranță după parapetul de protecție care împiedică orice abatere de la traseu. Este de admirat totuși că



Vă grăbiți tare?

producătorii nu s-au ascuns după cortina nopții sau în spatele a mai multe efecte menite să le mascheze nereușita la capitolul grafică. Sunetul băză și el pe acolo, iar în timpul curselor, pe lângă motoarele turate și scârțățul roților, se aud comentariile celorlalți concurenți (fiecare cu ce-l doare) și melodii de pe soundtrack-ul jocului, printre care se pot distinge Xzibit și Roni Size. Jocul are și opțiune de multiplayer, însă în LAN nu merg cursele Pink Slip și Show Off-urile. În schimb, pe net ai de toate, inclusiv



Totul e să nu decoleze

posibilitatea să-l lași fără mașină pe unu din celălalt colț al lumii care a avut nesăbuință să se pună cu tine. Acesta este Juiced, care poate ar fi avut o soartă mai bună dacă nu era amânat și apărea precum a promis, în 2004. Oricum, unghiul de abordare a acestei teme este destul de interesant și cu puțină muncă din partea lor și niște răbdare din partea noastră s-ar putea să avem parte de un rezultat pozitiv. Până atunci, ne întoarcem la ale noastre.

■ Rzarectha

Titlu	Juiced
Gen	Racing
Producător	Juice Games
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 933 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.juiced-racing.com

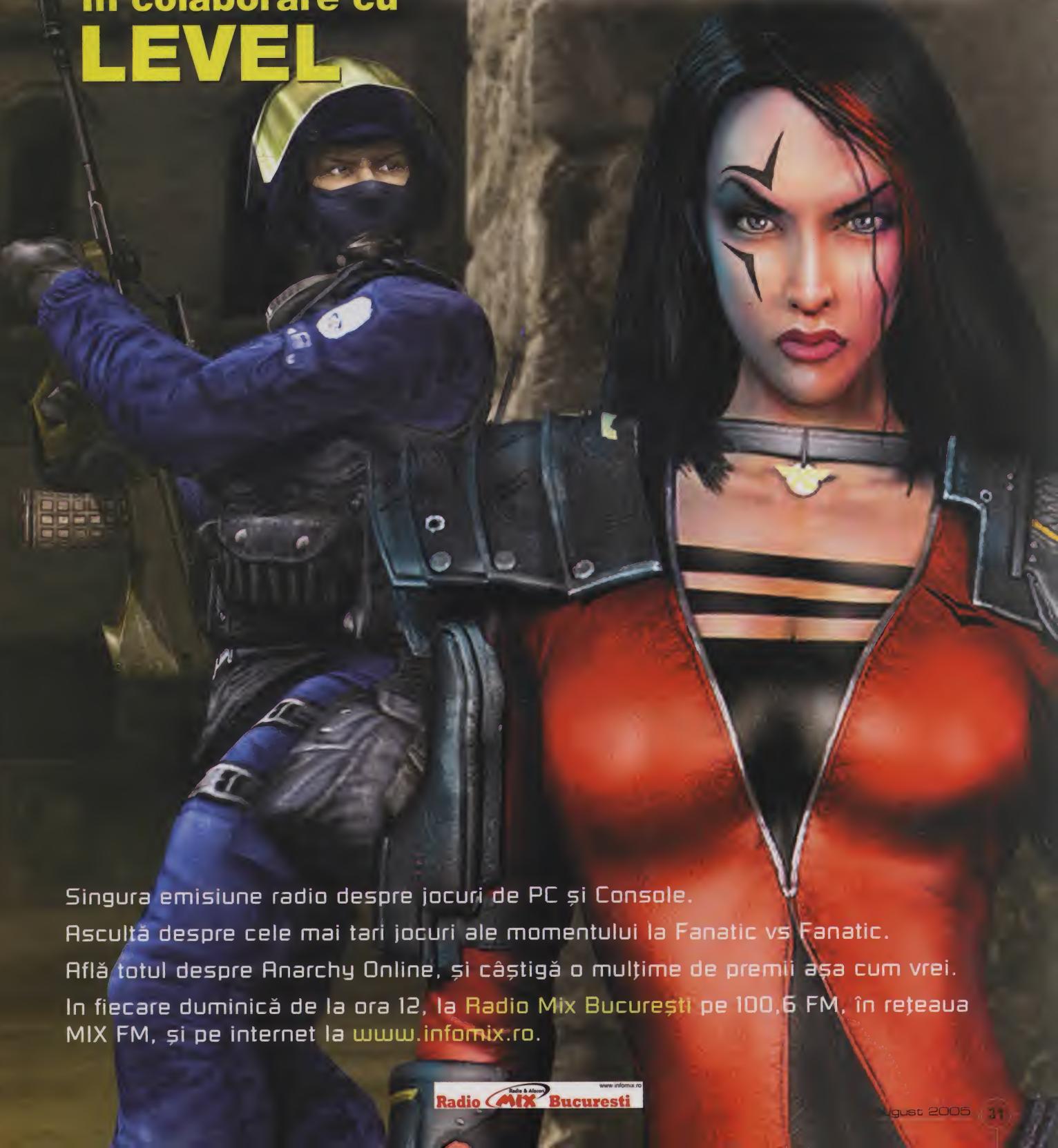
	DEMO	IMAGINI	WALLPAPER	FILM	PATCH	MOD
Grafică	7/10					
Sunet	7/10					
Gameplay	7/10					
Multiplayer	8/10					
Storyline	5/10					
Impresie	7/10					

6,8

Fanatic Gamen

E DESPRE
JOCURI

cu Carmen Ivanov

În colaborare cu
LEVEL

Singura emisiune radio despre jocuri de PC și Console.

Ascultă despre cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.

Află totul despre Anarchy Online, și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.

În fiecare duminică de la ora 12, la Radio Mix București pe 100,6 FM, în rețeaua MIX FM, și pe internet la www.infomix.ro.

RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

Inundație în parc

După câteva luni în care am avut timp să ne acomodăm cu noua înfățișare a parcului de distracții și să visăm structura meniurilor, suntem răsplătiți cu primul expansion, pe numele său de cod Soaked. Așa că e timpul să ne punem pe treabă și să oferim noi metode de distracție contribuabililor pe care i-am amețit cam mult pe uscat.

Așa da Aqua Land

Ca în orice Tycoon, și în Soaked scopul este să realizezi circuite deschise, de mare viteză, dinspre buzunarele vizitatorilor spre conturile tale. De asemenea, acest lucru se realizează tot după descifrarea meniurilor și după mult profit reinvestit. În final însă, banii ajung unde le e locul, iar noi îndeplinim obiectivele misiunilor. Evident că cei care au jucat RollerCoaster Tycoon 3 se vor descurca mai bine, însă și ei ar trebui să treacă prin noua perioadă de instructaj. După ce ai văzut încă o dată cum îți se dezvăluie soluțiile la toate problemele pe care le-ai avut când ai crezut că poți

să faci avere fără tutorial, e timpul să te apuci de cele nouă misiuni din campanie. Pe lângă toate atracțiile disponibile în jocul original, Soaked îți pune la dispoziție carusele noi, piscine, plus o mulțime de elemente decorative combinate sub două teme noi: Atlantis și Paradise Island. Alt lucru pe care îl aduce acest expansion este un MixMaster mult mai complex. Acum poți să le oferi vizitatorilor un spectaculos joc de artificii combinat cu lasere și jeturi de apă, toate sincronizate după cum crezi tu de cuvință. Pe lângă presetările disponibile, poți să creezi variante noi, de exemplu, să proiectezi pe un perete desene realizate de tine sau să găsești o soluție nouă de a-i uda pe toți curioșii aflați în zonă. După ce te obișnuiești cu el, MixMaster-ul devine destul de captivant și nu e exclus să te trezești cu mulțimea furioasă care bântuie pe alei în timp ce tu pui la punct ultimele detalii ale show-ului.

Realizarea diferitelor construcții care să îmbogățească parcul poate fi destul de dificilă mai ales până te obișnuiești cu efectele pe care le au



Cuvințele Loch și Ness vă spun ceva?

diferitele unele pe care le folosești. Modificarea reliefului poate să-ți scoată ceva peri albi, în timp ce îți aduci aminte cât de ușor mergea treaba în Transport Tycoon, primul titlu semnat Chris Sawyer. Nu e tocmai ușor să vezi cum se duc banii, iar forma dorită se încăpătânează să apară. Apropo de relief, trebuie spus că în RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!, caruselul poate fi construit și prin munți sau dealuri, singura condiție este ca intrarea și ieșirea să fie făcute printr-un perete vertical.

După cum am spus, o altă particularitate a acestui expansion sunt piscinile. Acestea pot fi construite aproape în orice fel dorești din punct de vedere al designului și cu puțină imaginație se poate crea un complex impresionant care să se integreze în splendoarea de parc pe care l-ai făcut. Pentru utilizarea piscinelor avem aproape (lipsește pool bar-ul) toate cele necesare astfel încât cel care a achitat taxa de intrare să tragă o bălăceală pe cîste. Mașină de făcut valuri, lumini în piscină, jacuzzi-uri, sezlonguri și supraveghetori, inspirat inclusiv la decoruri&stuff pentru că nu s-ar coborî din scaun nici morți. Lucru care pare ciudat mai ales când te joci cu mișcările de maus (proaspăt introduse) și le oferi celor aflați în piscină (free of charge) câte un vârtej sau valuri. Lacurile sunt și ele valorificate. Pe lângă posibilitatea de a crea cascade, care dau un plus aspectului locului, pe suprafață



Care nu se îneacă primește o oră cu scuterul

lăcurilor turiștii se pot da cu scuterul, barca cu motor sau, dacă într-adevăr nu au ce face, cu liniștile hidro-biciclete. Și aici, ca și la construcțiile în care sunt implicate mașinuțe, bușteni, ceșcuțe și.a., stațiile trebuie să fie cât mai lungi pentru a putea folosi un număr mai mare de ambarcațiuni și, implicit, a ridica încasările. Nu în ultimul rând, vizitatorii pot fi impresionați de programele cu balene sau delfini. Nu încercați să îndesați balena în piscină pentru că nu o să meargă. Pentru aceste show-uri se amenajează o „băltă”, iar apoi se instalează toată șandramaua. Un lucru mărunț, dar deosebit de ingenios pe care îl aduce Soaked este Passport Station-ul. Aparent o metodă de a-i răsplăti pe cei care au efectuat un anumit număr de curse, acesta este de fapt o formă de manipulare. Prin amplasarea lor în diferite locuri din parc dirijezi persoanele care au strâns nășturi, iar acum vor să primească premiul promis.

Foarte păcat

Pentru că apa este leitmotivul acestui expansion, era normal să arate impecabil: reflexii, refracții, mișcare și o culoare credibilă. Restul decorurilor și în general tot ce construiești sunt și ele



Vă rugăm, nu hrăniți rechinii și nu alergați piranha



Ești sigur că vrei să sări?

plăcute ochiului, mai ales că vorbim de un tycoon. Până și omuleții cărora un simplu zoom le evidențiază unele anomalii fizice, de sus

arată minunat. În special când se înfurie că le-ai spart balonul. Paradoxal însă, în Roller Coaster Tycoon 3: Soaked!, când lucrurile încep să meargă bine, de fapt încep să meargă prost. Când să te bucuri și tu că parcul mișună de turiști, toate instalațiile merg ca pe apă, iar

ATM-urile sunt deschise, jocul începe să se miște din ce în ce mai prost. În anumite momente, devine chiar imposibil de jucat. Nu vreau să enumăr acum jocurile cu o grafică mult mai bună care au mers perfect, însă în mod cert este nevoie de un patch care să se ocupe de această problemă. Poate integrat în expansion-ul următor. Sunetul în schimb nu ne face absolut nici o problemă și este descris foarte exact în titlul jocului: tycoon. Acesta a fost primul expansion apărut pentru Roller Coaster Tycoon 3 și dacă ești un pasionat al acestui gen, atunci nu se mai poate fără Soaked!

■ Rzarectha

Titlu	RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!
Gen	Expansion de tycoon
Producător	Frontier Developments
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,3 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.atari.com/us/games/rct_3_soaked/pc

		DEMO	IMAGINI	WALLPAPER	FILM	PATCH	MOD
Grafică	9/10						
Sunet	7/10						
Gameplay	8/10						
Multiplayer	N/A						
Storyline	N/A						
Impresie	8/10						

8



Nici noaptea nu vă potoliți ordinariilor?!

BATTLEFIELD

**Eroi au fost,
erori sunt
încă/Si-or fi în
neamul
românesc...**

► După cum spune cântecul, suntem rupti din stâncă mamă, din granitul munților Carpați, din pământul pe care calcă și copita crestată a patrupedelor mioritice. Ar trebui să fim mândri de perspectivele luminoase care ni se arată în fața ochilor, chiar dacă eludează cu încăpătă-nare câmpul nostru vizual. Se pare că și alții ignoră potențialul nostru, aproape de numărul „impresionant” de jocuri inspirate din istoria românilor, adică a noastră. Iată că nici Battlefield 2 nu se dezmine, pentru că tot despre luptă eternă între socialismul științific și plaga capitalistică este vorba, la un alt nivel, dar oricum... Nu văd de ce nu putem să facem un pas înainte, să cincinalizăm un pic lucrurile, să atragem atenția și să arătăm lumii că egalitatea este bună, mai ales dacă nu este între noi. Un pic de imaginație, dragi... oameni. Sunteți cei alesi! Piramida e cristal din Făgăraș și pe voi vă așteaptă, mă! Păi io să vă zic?!

La Rovine în birturi

Îs curios unde s-a pus la cale producția acestui joc. Dacă ar fi să luăm ca exemplu stilul local al nașterii ideilor,

ăș spune că la început a fost un individ care împreună cu prietenii săi stătea la masă... care nu avea cum să fie goală. El a zis după o vreme: „Mă, voi știți, mă, ce au făcut românii la Mărășești?”. După întrebările de rigoare gen „Ce sunt ăia români”, „Ce legătură au cu Mărășești?” și dacă Ghiță de la Scutărie era român, au primit răspunsul – „Românii au murit la Mărășești, bă!”. Cu gândul la asta, s-au dus toți la muncă și i-au zis lui Electronic Arts, citez: „Uite ce au făcut românii la Mărășești, și noi asta vrem să facem”. EA a ridicat o sprâncenă cu vreo 30 de manageri pe ea, care au zis: „Bă, o să faceți voi ce au făcut românii la Mărășești când om ajunge noi dentiști în Deltă!”. Însă EA a reținut ideea și a angajat alți oameni care nu știau ce e ăla Mărășești, deși unul avea o soră care ținea în casă o româncă al cărei bărbat lucra pe șantier și fuma niște tigări cu miros de praf de pușcă. Așa că în loc să capete numele de răsunet patriotic și revoluționar „Battlefield Mărășești”, i s-a spus simplu Battlefield 1942. EA s-a uitat și i-a plăcut ce a făcut, așa că a declarat următorul an, an de odihnă (Matthew 14,25). Pe urmă, anul a trecut și a venit vremea ca EA să mai arunce un ochi asupra pieței. Și a văzut că promitea. Așa că a pus mâna pe încă o basculă de lut, a tăiat vreo 194 și au ieșit 2, Battlefield 2 (John 18,16). Și iară i-a plăcut. Monoton deja...

Renașterea

Jocurile pe tema războaielor mondiale încep să piardă teren în favoarea realismului evenimentelor care se petrec exact în fața ușii la noi. Veșnică dispută dintre „binele” american și



Pagodele din Delta

„răul” din rest este mult mai interesantă în special din cauză că s-ar putea să ducă la un nou război mondial. Acest lucru creează în mintile unora anumite stări de frustrare care, combinate cu stresul cotidian, pot duce la scădereea vânzărilor în materie de jocuri. În condițiile acestea, nu-ți rămâne altceva de făcut decât să realizezi un joc care te va face să eviți astfel de deregări psihiice nedorite. DICE a creat un joc capabil să te facă să uiți complet că e vorba despre un război în care tragi cu arma în avatarele unor indivizi la fel ca și tine, deoarece te educă să-ți placă. Practic, nimeni nu și-a pus problema dacă e bine sau nu ce face, mai ales că jocul e capabil să-ți producă foarte multă plăcere. Pe de altă parte, farmecul lui Battlefield 2 stă în simplitatea lui, în modul „gameresc” de abordare. Nimă-nui nu-i pasă dacă F-15 nu se comportă așa în zbor sau Cobra nu prea poate face luping-uri. Important este că se joacă ușor și este de-a dreptul uimitor de relaxant. Modul de abordare al luptei te și situează undeva, la limita de personalizării, deoarece faci parte dintr-o echipă care nu poate câștiga decât dacă e unită. Pe de altă parte, nimeni nu te oprește să-ți încasezi meritele medalii

pe serverele ranked și să devii astfel un fel de „Ostaș Român Necunoscut” al Golfului Oman. Însă, după cum spune Master Yoda, piedici să apară, s-ar putea.

Preliminarii

Battlefield 2 urmează îndeaproape ideea care a stat în spatele predecesorului său, Battlefield 1942. Adică vom avea tot două echipe, de data asta trupe americane vs. MECS sau Republic of China, care vor încerca din răsputeri să pună mâna pe steagurile amplasate strategic pe hartă. Diferențele, pe lângă engine-ul grafic, constau în special în modul în care vor fi abordate lucrurile acum. În Battlefield 1942 partea de organizare a fost lăsată strict la latitudinea jucătorilor, astfel fiind imediat îndeplinite condițiile determinante pentru crearea haosului. Totuși, jocul a prins destul de tare, servere pline existând și acum din plin pe net la dispoziția doritorilor. Problemele pe care acel joc le avea erau legate de faptul că într-o comunitate restrânsă era practic imposibil să pui la cale un LAN serios. Designul de nivel nu avea un aer strategic prea mult respirat, pe unele hărți fiind destul de ciudat modul în care erau amplasate steagurile. Mai departe, feeling-ul avea de pierdut în special din cauza modului destul de absurd în care se comportau armele. Practic, nu știai niciodată cum se vor comporta, pentru că trăgeau după un algoritm propriu pe care unii l-au și învățat... DICE a





Semicercul roșu e de la tanc

Încercat să mai repare unele probleme prin lansarea expansion-ului Road to Rome și, mai târziu, Battlefield Vietnam. Însă se pare că oricât ai încerca să repari, nu poți egala performanțele unui produs nou. Iată că de data aceasta DICE a învățat bine din greșelile trecutului și ne-a făcut cadou bijuteria seriei.

Progres organizatoric

Unul dintre lucrurile care mi-au atras atenția încă de la început a fost numărul foarte redus de hărți disponibile. Ulterior, am observat că fiecare hartă are trei formule posibile, în funcție de numărul de jucători: 16, 32, 64.

Aruncându-mi un ochi peste modul în care sunt constituite hărțile, mi-am dat seama de posibilitățile tactice, care diferă radical în funcție de numărul jucătorilor. Dacă pe hărțile de 16/16 din-mismul este de-a dreptul duros, pe unele hărți echipele luptând pe viață și pe moarte pentru un singur steag aflat central, pe acelea de 64 avem de-a face cu un război în toată regula. Aici necesitatea organizării este atât de mare încât hărțile sunt practic de nejucat în mod caracteristic, natural, haotic. La acest capitol, EA ne-a lovit acolo unde trebuie. Practic, jocul a căpătat componenta cea mai importantă pe care o are. Este vorba despre ierarhizare, drepturi și



Fugind de artillerie

suport. Fiecare fațțiune aflată în luptă va putea desemna un lider, The Commander, care va avea în vedere întreaga desfășurare a bătăliei. Prin intermediul unei console extrem de intuitive, acesta va avea posibilitatea să coordoneze mișcările trupelor sale, mai ales că acestea pot fi acum organizate în Squads de maximum șase oameni. Evident, Commander-ul va putea lua parte activă la luptă, însă trebuie precizat că, în general, moartea lui nu aduce nimic bun. El va putea da ordine șefilor de squads care, pentru binele tuturor, ar fi indicat să le urmeze. Aceste ordine pot fi capturarea unui steag, attack, protejarea unei poziții cheie etc. Pe de altă parte, prin intermediul părții de suport va putea planui foarte ușor anumite acțiuni. DICE a pus la dispoziția Commander-ului trei modalități de suport și una informativă. El va putea scana periodic întreaga hartă pentru a descoperi pozițiile inamicilor, va putea amplasa drone care vor descoperi tuturor pozițiile inamice dintr-o anumită zonă, va putea asigura intervenția unui bombardament al artilleriei într-o zonă specifică sau va putea parașuta containere cu „supplies” în zonele fierbinți. De cealaltă parte, Squad Leader-ii vor putea solicita Commander-ului oricare dintre tipurile de intervenții enumerate mai sus. Evident, un bun lider în viață de zi cu zi va fi cu siguranță un bun lider și în joc. Fiecare va trebui să își găsească un rol în acest joc, deoarece a fi lider nu e întotdeauna cel mai bun lucru. Spre exemplu, eu am ales să fiu un pilot foarte bun de elicopter și încerc să-mi îndeplinesc rolul cât mai bine cu putință. Ideea este că indiferent de ceea ce alegi să faci, jocul are calitatea de a te răsplăti din plin pentru eforturile depuse, chiar dacă prin medalii sau aprecieri din partea camarazilor. Ca o mini-concluzie, deja lucrurile sună complet diferit față de versiunile anterioare.

Ansamblul tactic

Se pare că pentru designul de nivel DICE făcut a restructurări, pentru că hărțile sunt într-adevăr gândite. Steagurile nu mai sunt amplasate echilibrat vizual, ci echilibrat tactic. Existența unui steag într-un anumit loc este determinată în primul rând de avantajele pe care le-ar reprezenta capturarea unui asemenea punct. Astfel, anumite poziții conferă avantaje majore în ceea ce privește ani-

BATTLEFIELD 2

ADVANCED TACTICAL CENTER

Advanced Tactical Center (ATC) este un utilitar creat de către Foolish Entertainment pentru a ajuta clanurile de Battlefield 2 să-și creeze mult mai ușor planurile de acțiune. E bine de știut faptul că Foolish Entertainment are experiență destul de vastă în crearea acestui tip de utilitar, mai ales pentru că se află în spatele unei întregi serii, care cuprinde ATC-uri pentru Splinter Cell sau Ghost Recon 2. ATC permite crearea unui server propriu și conectarea la el a unui număr maxim de 16 jucători, care pot

astfel vedea și gândi alături de Commander modul în care vor trata aproape oricare dintre cele 11 hărți oficiale de Battlefield 2. Hărțile sunt prezentate în versiunea in-game 2D, plus fiecare zonă a steagului detaliat 3D pentru eventualele „fineuri”. Are un set complet de iconițe aproape pentru orice idee ai avea în cap și permite într-adevăr fabricarea a aproape oricărei tactică îmi trece la momentul acesta prin minte. Singurul lucru pe care îl-ăs putea reprosa se referă la faptul că rezoluția hărților este bătăță în cuie și astă

poate crea probleme în condițiile în care dorii să detaliați anumite zone. Însă faptul că este freeware și că permite și adăugarea unor hărți custom îl face un „must have” pentru oricare echipă de Battlefield 2 care și dorește să câștige ceva din jocul acesta.

Denumire	ATC
Producător	Foolish Entertainment
ON-LINE	www.foolishentertainment.com



hilarea rezistenței adverse, furnizând pe lângă amplasamentul strategic și avantajul unor vehicule suplimentare. Alte puncte au rolul doar de a deschide calea spre cucerirea unor poziții cheie și, în mod surprinzător, sunt acele care sunt de obicei cele mai disputate. Pe hărțile de 32/32 și 64/64 un singur astfel de punct poate pune capăt definitiv unei lupte, deși poate la prima vedere ar fi doar un steag în plus capturat. Am observat de multe ori greșeala unor Commander-i, care pun preț nu pe menținerea unor poziții, ci pe capturarea rapidă a tuturor punctelor disponibile. Dacă în prima fază acest lucru poate da impresia unei lupte câștigate, de cele mai multe ori echipa adversă reușește să profite de slăbiciunea generală de distribuirea trupelor și până la urmă să câștige în mod elegant. Însă fiecare hartă are caracteristicile sale speciale, tacticile având permanent nevoie de ajustare. Evident, oricând vei putea să urci într-un avion, să te parașutezi în spatele liniei frontului și să

capturezi liniștit un steag, însă un bun Commander nu va lăsa niciodată aceste puncte neapărate. Unul dintre lucrurile foarte interesante legate de designul de

nivel este faptul că anumite componente cheie ale hărții sunt destrucțibile, ca de exemplu podurile. Pe Zatar Wetlands spre exemplu, podurile repre-



Un luptă nereușit al unui chinez



Să mai dăm un TAB...

zintă un obiectiv chiar mai important decât steagurile în sine, pentru că toate punctele cheie sunt legate prin aceste poduri care pot fi distruse. Astfel, accesul trupelor în respectivele zone este îngreunat, astă fără a ține cont de faptul că tancurile nu pot trece prin apa adâncă (nu am înțeles niciodată de ce). Pe lângă toate acestea, DICE a introdus în bazele de start ale fiecărei facțiuni clădiri cheie destructibile care pot rupe balanța forțelor. Acestea sunt radarul, artleria și centrul de comandă. Fără acestea, Commander-ul nu va mai putea folosi partea de susținere, ceea ce reprezintă o pierdere foarte grea pentru echipa cea neglijentă. Iată cum un nou set de tactici poate lua naștere ținând cont și de acest aspect. În rest, totul va depinde de îndemânarea fiecăruia și de specializare. Aceasta din urmă mi-a atras atenția pentru că, spre deosebire de Battlefield 1942, aici cele șapte

tipuri de unități sunt extrem de specializate, ceea ce obligă o echipă să se orienteze foarte atent înspre un echilibru. Nevoia de mecanici și medici este incomparabil mai acută în Battlefield 2, deoarece aduce avantaje tactice importante. EA a organizat ranking sistem-ului astfel încât jucătorii vor primi grosul de puncte în funcție de modul cum vor contribui la binele general și mai puțin în funcție de numărul de kill-uri. Infanteria cu rol de susținere devine astfel la fel de importantă ca și cealaltă din prima linie.

Pentru avuți

De departe, cea mai mare problemă a acestui joc este reprezentată de cerințele sale grafice. Sistemul de test a fost un Athlon 64 3200+, 1GB Dual Corsair DDR, Asus GeForce FX 6800 GT 256 RAM, HDD WD Caviar 160 GB ATA 100. Am jucat permanent într-o rezoluție de 1.280 x 960, cu 4x antialiasing. Din punctul de vedere al framerate-ului, jocul a rulat impecabil, însă problemele au venit din altă parte. Pe lângă timpii de încărcare, care și-a sunt prea mari, la începutul fiecărei lupte mi-era imposibil să joc din cauza faptului că jocul cinea enorm de pe HDD. Lucrul acesta m-a dus cu gândul la faptul că 1 GB RAM nu erau suficienți, lucru care ulterior s-a dovedit a fi adevărat. Într-adevăr, engine-ul grafic este excepțional, landscape-urile superb realizate și nivelul de detaliu foarte ridicat. Însă a lansa un joc pe piață care nu pornește „by default” pe nici o placă video sub GeForce FX 5700 (neapărat să instalați cele mai noi driver-e Nvidiă sau Radeon 9600 Pro este un pic ab-



De unul singur pe linia frontului





Nimic nu e mai strălucitor decât un set de medalii



Cu urechea pe asfalt, ascultând un tanc

TIMELINE



Battlefield 1942



**Battlefield 1942
Road to Rome**



Battlefield Vietnam



Battlefield 2

surd. Adică nici măcar pe celebrele Ti 4600 nu rulează, fără a da nici cel mai mic mesaj de eroare (undeva pe Internet se găsește totuși un mic „fix” făcut de fani, care face posibilă rularea jocului pe GeForce 4 series). Practic, pentru a rula acest joc într-un mod acceptabil, ai nevoie de un sistem destul de greu permisibil la noi în țară, fiind deja și aşa prea multe plângeri în exterior. Vrei să joci, strâng bani și cumpără o placă de 130 de euro. Altfel, stai și răbdă. EA a pierdut un segment major de piată cu acest produs, și anume acela al gamer-ului de ocazie, care joacă două ore pe seară și care-și permite totuși să dea 40 de euro pe un joc. În ceea ce privește sunetul, vă recomand sincer un Creative Sound Blaster 24-bit cel puțin, deoarece pe plăcile ieftine o să aibă probleme, mai ales folosit cu „hardware acceleration”. Pe plăcile de sunet corespunzătoare de sunet însă, jocul sună superb, spațializarea fiind de marcă, iar efectele de tip EAX de-a dreptul impresionante. La capitolul conexiune Internet, aveți nevoie de minimum 256 Kb, deoarece traficul făcut de joc este foarte mare. Dacă vreți să țineți un server, EA recomandă conexiuni de minimum 1,2 MB pentru serverele de 16/16, iar pentru cele de 64/64 minimum 4 MB. În ceea ce privește clientul, există unele probleme legate de consola de conectare, care are tendință clară de a se bloca când încerci să faci scroll, ceea ce îngreunează foarte mult procedeul de căutare și selectare al serverului. Ideal e să folosești conectare directă pe IP, deoarece e mult mai la îndemâna. Să sperăm că EA va rezolva aceste probleme cu patch-ul anunțat deja.

Verdict

Presupunând că îți permiti, acest joc reprezintă un motiv suficient de puternic pentru a achiziționa câteva piese hardware noi, pentru că satisfacțiile pe care îi le poate oferi sunt superioare multor jocuri produse în ultima perioadă. Pot să zic că am simțit din nou entuziasmul acela de mult uitat atunci când mă trezeam în fața unui joc în care fun-ul era componenta de bază... motiv pentru care nu voi vorbi de controlul vehiculelor, al elicopterelor și al avioanelor pentru că nu are absolut nici un rost. Just go with the flow!

P.S.: Se poate spune că single player-ul nici nu există decât eventual pentru antrenament. Alul camarazilor de luptă este atât de idiot încât am fost de-a dreptul impresionat. Însă având în vedere faptul că este un joc dedicat exclusiv părții de multiplayer, nota nu va fi influențată de single player.

■ Locke

Titlu	Battlefield 2
Gen	FPS
Producător	EA Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P IV 1,5 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	GeForce FX5700 sau Radeon 9600 Pro
ON-LINE	www.battlefield2.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	10/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

9,2

O soluție în spatele fiecărui click



 **ROMTELECOM**
Să auzim de bine

ROMTELECOM conturează viitorul comunicațiilor de bandă largă, dezvoltând servicii inovatoare pentru orice tip de afacere, prin tehnologii de vârf. ROMTELECOM oferă servicii complete, la cele mai înalte standarde: iP FIX, ADSL Express, MetroNet, VPN și Security Link.

ROMTELECOM aduce noi servicii de date și Internet

În acest an ROMTELECOM a lansat pe piața românească o nouă generație de servicii de date și Internet.

iP FIX este un serviciu care oferă acces permanent la Internet, pe bază de abonament cu valoare lunară fixă, trafic nelimitat și o viteză garantată, de la 64 kbps până la 2048 kbps. Este disponibil pe linie digitală de acces sau ISDN BRA și oferit în trei variante: iP FIX Compact - destinat companiilor de mici dimensiuni, iP FIX Star - destinat companiilor mijlocii și iP FIX Ultra - destinat companiilor medii și mari. iP FIX permite realizarea a diferite aplicații ca server propriu de web sau de e-mail, telefonie IP, videotelefonie și videoconferință.

Compania oferă deja, în primăvara acestui an, **ADSL Express**, un serviciu de acces Internet de bandă largă, de mare viteză, la un preț fix, indiferent de traficul efectuat sau de timpul petrecut online. Acest serviciu a fost conceput pentru a răspunde exigențelor de calitate și performanță ale firmelor și este deja disponibil în București și marile orașe din țară.

MetroNET este un serviciu care oferă acces permanent la Internet și la rețeaua metropolitană IP a ROMTELECOM, disponibil deocamdată în București și destinat marilor companii. Este oferit pe bază de abonament, cu valoare fixă în fiecare lună, indiferent de volumul de date efectuat și trafic nelimitat. Utilizarea serviciului MetroNet conferă o eficiență sporită, permășând folosirea simultană a unei singure conexiuni pentru aplicații diferite (browsing, videoconferință download de fișiere etc.).

ROMTELECOM mai oferă **VPN (rețele virtuale private)**, un serviciu de transmisii de date, destinat clienților business, bazat pe tehnologie IP-MPLS, care permite transferul informațiilor în deplină siguranță, asigurând integritate, confidențialitate și performanță. VPN permite implementarea de aplicații suplimentare precum: teleworking, videoconferință sau distribuție acces Internet.

Din portofoliul ROMTELECOM de servicii de date și Internet face parte și **Security Link**. Security Link este o soluție de transmisii de date de bandă largă pentru efectuarea unor copii de siguranță ale informațiilor foarte importante (back-up la distanță) în vederea recuperării datelor, de tip disaster-recovery și care funcționează pe suport de fibră optică. Serviciul oferă o conexiune punct la punct de mare viteză, bandă garantată și trafic nelimitat.

Cei interesați de noile oferte ROMTELECOM de servicii de date și Internet pot scrie la adresa internet@romtelecom.ro sau, mai simplu, pot contacta direct reprezentanții noștri de vânzări.



Proba #1 În plan îndepărtat putem vedea logo-ul Midway



Proba #2 The ultimate monstruosity



Proba #3 O să aibă un băiat

Area 51

Dosarele FPS

Farfurie întinsă, cu frigură în sos încunjurată de cartofi păi și mazăre dulce. Farfurie adâncă, în care afunzi lingura pentru a sorbi din supa fierbinde de legume, presărată cu zarzavaturi și acrișoară de la smântână. Platou în toată regula, purtând o minunătie de tort siropos cu felii de kiwi și o cireașă la care râvnesc mulți, așezată tocmai în vîrf. Farfurioară discretă sub ceașca de cafea atât de necesară noaptea târziu când genele se lipesc una de alta și te șiști drept ca nu cumva să te scurgi de pe scaun. Vesela se păstrează în dulapurile suspendate din bucătărie, iar dacă îi arunci o privire, lucește de curățenie datorită inovațiilor în domeniul care au luat ușor-ușor locul tixului. Vine însă un moment când paharul se umple, iar la acel ceas de avânt și expansiune farfurile își îmbrățișează adevărata chemare: zborul eliberator, nebunesc, făltător către albastrul cerului. Astfel ajung bieții fermieri americanii să se zgâiască sprijiniți în furcă la presupusele obiecte zburătoare neidentificate, pe când o elementară incursiune în psihologia farfurilor din partea instituțiilor abilitate ar împrăștia cu ușurință misterul.

... și zău că mi-a plăcut filmulețul de introducere. Nu mă refer la secvențele realizate cu ajutorul engine-ului jocului, atât de numeroase încât le-am pierdut șirul, ci la un număr de patru filme exceptionale, care oferă dramatism punctelor cheie ale povestii. Storyline-ul, surprinzător de elaborat pentru un FPS, nu este disponibil decât pe jumătate în timpul de joc propriu-zis, astă pentru că producătorii au decis să adâncească linia narativă sub forma unor bonusuri accesibile din meniul principal. Cu toate că tinde să devină uneori cam încâlcită, toată această istorioară despre extratereștri și comploturi nici pe departe surprinzătoare poate crea pasiuni, numai bune pentru aprofundări cu amicii înaintea unei sticle reci de bere.

Space may be the final frontier

Un efort de memorie pentru aducerea aminte a începutului din Halo s-ar potrivi de minune acum. Înaintea comandanțului se aliniază o mână de

soldați aparent invulnerabili grație costumelor de protecție. În laboratoarele de cercetare Area 51 din Nevada mersul firesc al lucrurilor se întortochează rău de tot atunci când un virus transformă angajații în zombie, iar pușcașii noștri sunt trimiși ca o oportună carne de tun să mărească și ei numărul victimelor (de fapt, lor nu li se spune asta). Crede-mă pe cuvânt, jocul începe cât se poate de inspirat. Înaintezi cu sufletul la gură în compania colegilor, încercând să localizezi locul dinspre care vine găfăitul mutanților. Asemănarea cu Republic Commando devine evidentă, cu observația că în Area 51 coechipierii nu pot fi controlați. Feeling-ul transmis de confruntările dintre monștri și forțele unite ale echipei tale și ale trupelor întâlnite pe drum este plăcut impresionant, dorești efectiv să mergi mai departe și să ajuți bieții oameni.

Atmosfera întunecată este departe însă de ceea ce am întâlnit, să spunem, în Doom 3. De fapt, Area 51 pare a fi un Doom 3 mai cald, mai colorat și, permite-mi te rog, mai dulce. Adaug fără să ezit că jocul care face obiectul acestei prezentări mi-a plăcut considerabil mai mult decât ultima dovdă de bărbătie a lui John Carmack, datorită fun-ului, fără alte comentarii de prisos. Diferența de clasă între Area 51 (umilit din acest punct de vedere), pe de o parte, și Doom 3 sau Half-Life 2, pe de altă parte, este dată însă de finisare. Dacă nivelurile, inamicii, armele, tot, în jocul de la Midway este făcut la repezecă, fără ca oamenii să fi insistat asupra detaliilor, în cazul celor-lalte două exemple se disting clar durata mai lungă acordată producției, numărul mai mare de designeri și, de ce nu, talentul deosebit al acestora. Nimic din ceea ce vezi în Area 51 nu poți spune că n-ai mai văzut deja în sute de alte jocuri orientate spre action/horror/science-fiction.

But it's made in a Hollywood basement

Din nefericire, partenerii de killă-reală îți mor pe capete, nu însă înainte de episodul culminant, când doi dintre ei se urcă la bordul unor turete de-

vastatoare și, pătit în spatele unei bari-cade, rămâi gură-cască la aruncarea în aer a monștrilor (bineînțeles că mai apoi vei controla tu însuți tunurile). De remarcat comportamentul cadavrelor atunci când sunt propulsate în aer de suflul exploziilor, similar celui din Pariah, și de care nu mă voi sătura vreodată. Rămâi singur-cuc înaintea valurilor de inamici, ghidat de un doctor care-ți transmite ordine prin intermediul unor display-uri dintr-un viitor îndepărtat. Unde mai pui că intervin și Illuminati (cine a spus că Deus Ex ar avea copyright pentru această facțiune?), iar, spre sfârșit, liderul extratereștrilor ascuns în subsolurile facilităților de cercetare urzește la rândul său noi intrigi. Personajul principal se trezește în rolul unui simplu pion manevrat după bunul plac al unor forțe care luptă fiecare pentru convingerile proprii (ua!).

Adevărul este că nu are de ales. Se întâmplă să contracteze virusul, de unde supunerea, chiar dacă însoțită de mărăcini, la comenziile celor dispuși să-l vindece în schimbul serviciilor sale. De aici încolo, jocul se lungește neverosimil de mult și ca valoare cobaoră mult sub experiența palpitantă a lucrului în echipă. La un moment dat, chiar te transformi în zombie și este bine totuși că nu durează prea mult, spun astă pentru că luminozitatea excesivă permisă astfel este devastatoare pentru ochi. Avansarea în joc se realizează prin eliminarea adversarilor prea puțin variați și prin rezolvarea unor pseudo-puzzle-uri, spre care te orientezi datorită unei săgeți de pe ecran. Area 51 este aşadar linear prin definiție, și tot timpul ce ai de făcut. Voi rămâne însă în minte cu un nivel cât de cât original, ironie la adresa supremăției spațiale a Statelor Unite și chiar la adresa jocului însuși și cu incursiunea în baza high-tech a alienilor.



Proba #6 Ah, credeam că ești un zombie



Proba #4 Lovit între ochi

Third hand game

În mod ciudat, sunt disponibile doar două niveluri de dificultate, easy și medium, între care nu am distins



Proba #5 Dacă nici acum nu crezi...

aproape nici o deosebire.

Particularitatea inamicilor este că te pot nimeri chiar dacă te ivesti cu doar câțiva pixeli de după un perete, ceea ce dovedește rigiditatea comportamentului lor și poate conduce uneori la dificultăți în a trece mai departe. Oricum nu poate fi vorba de probleme nici pentru un jucător de ocazie, cu toate că punctele de save prestabilite mai pot provoca neplăceri. Despre arme chiar nu merită spus mai mult decât că sunt inspirate din clasici, ocupă o parte considerabilă din ecran și se bălăgănesc atunci când te află în mișcare. Cum se întâmplă cu shooter-ele portate de pe console, feeling-ul armelor este deosebit de slab, de parcă totul ar fi acoperit cu vată, senzație întărită și de sunetul lor înfundat.

Să nu uit de prestația lui David Duchovny (aha, Dosarele X) în rolul soldatului nostru, domnul actor dând impresia că ar fi fost gata-gata să pice de somn înaintea microfonului. Aproape lipsit de orice licărire de tensiune interioară, pușcașul cu mutră de texan, adus parcă direct de pe un cal neîmblânzit, devine un amănunt semnificativ pentru acest joc.

Pentru a mă apropia de sfârșit, notez că Area 51 nu este nici un FPS de mâna întâi, nici un FPS de mâna a doua. Este un FPS de mâna a treia, cu mențiunea că mâna a treia nu se află după mâna a două, ci între mâna întâi și mâna a două. Oricine are farfurii în casă ar trebui să îl instaleze.

■ chronoX

Titlu	Area 51
Gen	FPS
Producător	Inevitable Entertainment
Distribuitor	Midway
Procesor	PIV 1,4 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.area51-game.com



Grafică	8/10
Sunet	7/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	7/10
Impresie	8/10

7,5

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Deschideți porțile mintii!

Ceașca plină ochi cu cafea de o proveniență îndoiefulnică plutește la câțiva metri de mine. Se apropie încet și se agăță de colțul biroului, răsturnând lichidul fierbinte pe pantalonii mei cei mai buni. Frige. Înjur în gând, dar reușesc să ignore durerea în timp ce tastele se mișcă libere și scriu articolul fără ajutorul degetelor mele. „Alo, pizzeria *** *?...” „Alo, dom'șoara! Sună tot eu!” „Nu! Nu din nou! Lasă-mă!!!” „Vreau doar așa: o pizza mare, cu de toate, ceva sos și...” „Nuuuu... Nuuuu. Nu mai supoooooo...”. La naiba, s-a dus și asta. E a treia persoană pe ziua de azi, după cei doi taximetriști de azi dimineață, care nu e în stare să preia o comandă direct din cap, fără nenorocitul ăla de telefon. Ce criterii or mai fi având și ăștia la angajare în ziua de azi...

Third Sight

Fiind vorba de un joc ce tratează din ce în ce mai popularul subiect al puterilor psihiice, comparația cu Second Sight-ul prezentat acum câteva luni în revistă este inevitabilă. Și totuși, există câteva diferențe oarecum majore între cele două titluri. Față de sus-numitul Second Sight, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy este un action mult mai direct. Prin direct ar trebui să înțelegeți următoarele: bătăliile sunt mult mai numeroase, mai violente și mai dure. Practic, Psi-Ops este un action în care

ai posibilitatea să folosești și abilitățile speciale care fac haos în capul tău, pe când Second Sight se axa în special pe respectivele „puteri”, folosind restul „arsenalului” ca o soluție secundară și de obicei numai pentru a scoate în evidență „puterile”.

Abordarea din Psi-Ops mi s-a părut mult mai potrivită pentru un astfel de joc, tipurile de abilități și modul în care le folosești fiind și ele mai bine încheiate în întreaga structură de acțiune a jocului. Asta se vede în primul rând din faptul că puterile tale sunt mai reduse ca număr și sunt axate exclusiv pe partea ofensivă. Duse sunt vremurile „bune” ale Second Sight-ului, când te puteai bandaja singur dacă îți puneai mintea la contribuție. Dusă este reîncarcarea automată a „puterilor” tale. Nu dom'le! Aici dacă te papă un glonte, trebuie să sapi după medi-kit-uri, iar dacă folosești ca bezmeticul telekinezia numai ca să rearanjezi mobilierul dintr-un nivel, va trebui să recurgi la „energia” inamicilor. Care energie, la fel ca și respectivii inamici, nu se lasă ușor, ca hipioatele la Sighișoara. Nu tată, după ce îți impui punctul de vedere asupra inamicilor („Eu sunt viu, voi sunteți morți” – who said that?), trebuie să extragi prețioasa încărcătură emoțională din dânsii. Sau dacă ești setos rău, trebuie să aplici metode mai complicate care necesită un inamic viu și multă grijă.

Ochiul dracului!

Paradoxal, Second Sight-ul a primit două pagini, dar o notă mai mică decât Psi-Ops, care însă se lăăfăiește pe o singură pagină de revistă. Viața este într-adevăr nedreaptă. Na, că v-am zis... Dacă v-a plăcut Second Sight și vreți ceva și mai bun, puneți mâna pe jocul de față. Nu vă așteptați însă la o revelație. Ele sunt rezervate eternului soldat fără memorie din genul acesta de jocuri. Satisfătoare, îți alungă plăcileșala, dar nu reușesc să-ți spună de fapt nimic cu adevărat memorabil.

■ Mitza

Titlu	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Gen	Action
Producător	Midway
Distribuitor	Zoo Digital
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.psio-psgame.com



Grafică	7/10
Sunet	6/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	8/10

6,8



Nu e în aer pentru că așa vrea el...



Surpriză!!!

Panasonic

Aparat foto digital Panasonic LZ2

Rezoluție senzor 5Mp, rezoluție imagini 2560x1920, obiectiv Lumix DC Vario, zoom optic 6x, digital 4x, facilitate Mega Burst Shoot (3fps), ecran LCD color 2,0", memorie incorporată, slot SD/MMC, înregistrare imagini video 30fps, interfață USB2.0, software inclus.



- incărcător INCLUS
- stabilizator de imagine

1.049,9 lei

- 10.499.000 rol
- 295.000 rol/lună

29,5 lei/lună

MICRODIA®

MP3 Player 5-in-1 Microdia 256MB

MP3 Player, WMA Player, radio FM stereo, reportofon, USB disk, 5-mode-equalizer incorporat, autonomie 12 ore, afisaj LCD.



299,9 lei

- 2.999.000 rol
- 84.000 rol/lună

8,4 lei/lună



Monitor LG L1715S Flatron 17" LCD

Rezoluție 1280x1024, timp de răspuns 16ms, contrast 550:1, luminozitate 250cd/m², vizibilitate 160° orizontal / 160° vertical, TCO'99.



879,9 lei

- 8.799.000 rol
- 247.000 rol/lună

24,7 lei/lună



Aparat foto digital Fuji E510

Rezoluție senzor 5.2Mp, rezoluție imagini 2592x1944, zoom optic 3.2x, zoom digital 3.9x, formate JPEG, AVI, ecran LCD color 2.0", xD Card 16MB, programe timp expunere, compatibil PictBridge, interfață USB.



- cel mai bun preț

699,9 lei

- 6.999.000 rol
- 197.000 rol/lună

19,7 lei/lună



Unitate centrală Alpis Gamer

Procesor AMD Sempron 3000+, placă de bază SiS748, memorie Apacer 512MB PC3200, HDD 80GB, placă video FX5200 128MB, combo DVD/CD-RW, FDD, sunet 6 canale, rețea, modem, tastatură multimedia, mouse optic, Linux.

2 ani garanție



1.499,9 lei

- 14.499.000 rol
- 422.000 rol/lună

42,2 lei/lună



Domino

Dorește-ți mai mult.

Guild Wars

**Primul
concurrent
adevărat
pentru World
of Warcraft**

➤ Primul contact cu un MMO (massively multiplayer online, pentru profani) l-am avut chiar în prima zi petrecută între cei șase pereți ai redacției LEVEL. Atunci, un Koniec obsedat de Anarchy Online a reușit să mă tragă după el într-un univers fascinant și vast ce părea să-mi ofere posibilități nelimitate de petrecere a timpului, dar de care, în curând, aveam să mă despărț. Una la mână, începuse să devină o obsesie, iar a doua la mână, când a plecat, Koniec al nostru a plecat cu tot cu cont. Freak! Ei,



Prima vizită într-o arenă, în beta test

îată că a trecut un an de atunci, câteva luni de la isteria provocată de World of Warcraft și câteva ore de la ultimul meu duș. Cu puțin timp înaintea lansării lui World of Warcraft, care timp de o lună avea să-l reducă pe Mitza la stadiul de legumă, s-a întâmplat ceva. S-a anunțat, cu surse și trâmbițe, lansarea beta test-ului de Guild Wars, un MMO lăudat din toate direcțiile, pe care (probabil că



Încă puțin și ieșe vinul

n-aveam altceva mai bun de făcut la momentul respectiv, altfel nu-mi explic de ce) l-am luat imediat la bani mărunți. Dumnezeule! Trei zile la rând n-am făcut nimic altceva decât să căsăpesc alături de Froggy (salut, Froggy! Îl știți pe Froggy...) o sumedenie de lighioane cu enșpe mii de picioare și colți, înfraptându-mă din sandvișuri și savurând cafele pe bandă rulantă. Că am slăbit trei kilograme, nu mai interesează pe nimeni. Important este că atmosfera de camaraderie, dacă pot să-i spun așa, ce mă însoțea de fiecare dată când plecam la ora trei dimineață să anihiliez cine știe ce bestii alături de o mână de scrânti ăsemenea mie și lui Froggy, bineîntele, a fost și a rămas de neegalat. Din fericire pentru mine (nu de alta, dar începuse să îmi patineze un biscuite), beta test-ul avea să se încheie după aproape trei zile de nesomn. A urmat însă un nou week-end de test, dar în care am lăsat-o ceva mai moale, și preview-urile din fiecare miercuri ale lunii următoare, acestea din urmă destinate exclusiv gazetarilor interesați de fenomen. Normal că m-am băgat în seamă!

Primii pași în Guild Wars

Nu mă întreba deocamdată de unde mi-a venit, pentru că îți explic imediat, dar Guild Wars este, după mintea mea, MMO-ul perfect din punct de vedere RPG-istic și nu numai. Jocul nu numai că te înghețe într-o povestioară bună și te lasă să-ți faci de cap pe fondul unui gameplay neliniar, ci mai este și gratuit. Ce înseamnă asta? Înseamnă că nu vei fi nevoie să plătești decât în clipa-n care cumperi cele două CD-uri, Arena Net scutindu-te de plata lunară a unei taxe, spre deosebire de Blizzard, de exemplu, cu al său World of Warcraft, ce te taxează lunar cu încă 19 dolari bătuți în cuie. Sau ceva de genul... Bilă albă la capitolul economiei bănești, dar o bilă mai puțin albă la capitolul storyline, universul Warcraft lăudându-se cu o istorie și un fir epic de neegalat prin comparație. Povestea eroului în ale cărui opinci îți vei îndesa nădragii începe în Ascalon City, tu fiind unul dintre cei mulți aventurieri sosiți cu mușchii încordați să salvezi regatul de la pierzanie, acesta fiind amenințat de hoardele invadatoare ale Charr-ilor. Acestea sunt creații ce te trimit cu gândul la vârcolacii însetați de sânge, și



Cântă-mi, păpușe...

nu la o specie intelligentă de bipezi care ar putea pune în pericol un regat al oamenilor. În clipa intrării tale în Ascalon, Charr-ii bat însă deja la porțile împărației, astfel că ești trimis imediat în întâmpinarea lor, să-i oprești cu orice preț. Din nefericire, aceștia sunt de neoprit, iar în curând regatul, care odinioară mustea de vegetație și oameni ai câmpului fericiti că-și pot crește ceapa în pace, se transformă într-un peisaj dezolant, cu cetăți cezac acum în ruine pe un tărâm părjolit, lipsit de viață și de cea mai mică frântură de speranță. Dar speranța moare ultima, nu-i așa? Iar tu o dată cu ea. O vreme vei continua, fără prea mare succes, să



Un Charr Stalker în exercițiul funcționării

încerci alungarea invadatorilor. În cele din urmă, copleșit de evenimente și fugări de Charr-i, te vei vedea nevoie să cauți refugiu într-unul dintre regatele învecinate, odinioară dușmani de moarte ai Ascalon-ului. Punct și de la capăt. Povestea este interesantă, fără îndoială, însă nu vine cu nimic ieșit din comun față de concurență, iar răsturnările de situație nu te vor da pe spate. Marele avantaj pe care îl are

Guild Wars față de rivalii săi, capitolul care de altfel excelează, este gameplay-ul, ce reușește să te țină cu ochii pironiți în monitor până la epuizare. Pauză de-o cafea.

Spune-mi cu ce te încalță că să-ți spun cine ești

După alegerea unei clase și a unui tutorial relativ scurt ce te ajută să te familiarizezi cu abilitățile eroului și după ce îți se oferă șansa de a alege o a doua profesie, ești aruncat imediat în focul luptei. Nu înainte însă de a îndeplini câteva quest-uri, noii tăi mentorii răsplătindu-te cu primul set de skill-uri, fără de care nu vei supraviețui mai mult de câteva secunde în bătăliile ce vor urma. Necromancer/Ranger-ul ajutat de Kakamaka, pantera care o însoțește pretutindeni, s-a dovedit a fi, în cazul meu, o alegere fericită și deosebit de sexy. Nu vei putea duce la bun sfârșit de unul singur majoritatea quest-urilor, astfel că vei avea nevoie de aliajii care să-ți ușureze sarcina. Numărul aliajilor (fie ei NPC-uri – fighter, ranger, healer și mag, fie jucători care au același obiectiv) este inițial de trei, iar mai târziu îți se oferă ocazia să străbați întinderi vaste în compania unui număr de maximum cinci personaje. Nimic deosebit până aici, până și clasele se aseamănă cu cele din WoW. Remarcabil este faptul că Guild Wars te face să simți că ești parte integrantă a povestii, evitând să-ți plăcăsească pe jucător cu misiuni repetitive, în care tot ce are de făcut este



Frumos... Păcat că-s morți toți

șă dea cu bâta-n stânga și-n dreapta pentru a aduna câteva puncte de experiență și a crește cât mai repede în nivel. Relevantă în acest sens este chiar una dintre primele misiuni în care tu, alături de noii tăi camarazi, ești trimis să investighezi ce au de gând Charr-ii și să le află poziția. După ce am avansat adânc în teritoriul controlat de ei, ce credeți că a trebuit să fac în clipă în care am dat nas în nas cu ei? Să fug măncând pământul cu întreaga oaste a Charr-ilor suflându-mi în ceafă, pentru a raporta într-un timp cât mai scurt cu puțință. Nici vorbă să mă pun cu

ditamai matahalele care m-ar fi curățat dintr-o singură lovitură. S-o fi văzut pe voluptoasa N/R2 Kemikal Haze umflându-se apoi în pene că ea a dat semnalul de alarmă! Nu știu însă cât de dese sunt astfel de momente în joc, pentru simplul motiv că nu am reușit să-i ating încă „finalul”, dar astfel de misiuni au darul de a alunga din monotonia ce-și poate face simțită prezența în economia jocului. De mentionat doar că un număr important de quest-uri implică traversarea unor întinderi mari, în acest caz existând șanse reale să colinzi aiurea timp de o oră și mai bine, și asta deoarece, uneori, harta nu indică exact destinația la care trebuie să ajungi. Probleme pot interveni însă și din alte motive, acestea ținând, în spate, de modul în care se comportă uneori NPC-urile ce te însotesc. Nu de puține ori mi s-a

întâmplă să-i pierd pe drum, unii dintre ei întepenind în față câte unui zid sau a unui copacel, obstacole care se pot dovedi, pentru ei, de netrecut. În astfel de momente (din fericire rare) trebuie să te întorci după nefericiți, să îi iezi de aripioare și să le arăți cum să ocolească obstacolul. Misiunile pe care trebuie să le duci la îndeplinire sunt de două feluri. Avem, pe de o parte, misiunile cooperative ce țin exclusiv de storyline, iar pe de altă parte questurile secundare, care aduc câteva puncte de experiență în plus. Spre deosebire de misiunile coopera-

tive, mult mai complexe și care aduc minimum 1.000 de puncte și ceva în plus ca bonus, questurile secundare te ajută cu ceva mai puțin la capitolul experiență.

Am fost mic, acum sunt mare

Ca în orice RPG, o dată cu creșterea experienței, în timp va crește și eroul în nivel, care în Guild Wars este bătut în cuie la 20, dar va putea învăța noi skill-uri, fie că a trecut de acest prag, fie că nu. Partea neplăcută (sau poate nu) constă în faptul că nu poți folosi decât opt skill-uri pe parcursul unei misiuni, deși ai învățat cu zecile de-a lungul timpului. Cel mai năpăstuit este ranger-ul, animalul care îl însoțește, în eventualitatea în care acesta există, ținându-i ocupate cel puțin două dintre cele opt sloturi, ceea ce îl lasă cu doar patru sau cinci skill-uri pe care să se bazeze. Cele mai mari probleme pe care le-am avut și le am în continuare țin de sistemul de crafting. Armura, de exemplu, nu te costă doar bani, ci și



Pie, drăcie!

materie primă (crafting materials), care de multe ori mi-a fost insuficientă pentru a cumpăra un skill sau a-mi face un upgrade. Iar materia primă e scumpă ca naiba la tarabă când ai nevoie de ea. Dacă e să o vinzi însă, te alegi cu doar câțiva bănuți în plus la portofel, lucruri pe care vei fi nevoie să îl faci uneori pentru a mai elibera inventarul. Mărimea trăistuiei poate crește, bineînteleas, dar din nou, nevoie de bani te împinge în primă instanță să faci cu totul alte achiziții: o armă mai bună, de exemplu. Însă de multe ori oferta de pe piață este nesatisfăcătoare, așa că eu mi-am păstrat pentru o lungă perioadă de timp arma ce mi-a fost desemnată la crearea eroului. Nici vorbă să găsești ceva mai bun de-a lungul unei misiuni, decât extrem de rar. Există însă o multime de rune cu ajutorul cărora îți

poți îmbunătăți performanțele unor componente, cum ar fi armura sau armele, manevră ce aduce cu sine o grămadă de bonusuri. Fie că ne place sau nu, acestea sunt probleme cu care ne confruntăm în orice RPG, deci n-are nici un rost să ne smiorcăm și să ne ascundem după deget, mai ales că în *Guild Wars* accentul nu se pune pe elementele specifice clasicului RPG, ci pe...

PvP

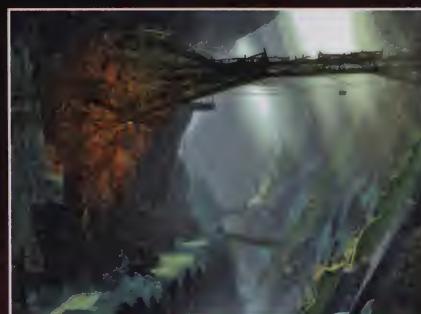
Guild Wars (Războaiele dintre ghilde) este, în esență, un joc în sistem „player vs. player”. Jocul celor de la Arena Net nu numai că se descurcă nemaipomenit de bine la acest capitol, ci chiar reușește să se situeze în vârful piramidei MMO-urilor din acest punct de vedere. Acest „sistemul al ghidelor” reprezintă pentru mulți dintre pasionații genului principalul punct de atracție al jocului și singurul motiv pentru care îl-are achiziționa. În fond și la urma urmei, de ce nu? Mai ales că pentru a intra în arenele destinate exclusiv măcelurilor organizate între jucători, producătorul îți oferă șansa să pornești cu un erou de nivel 20, scutindu-te astfel de o grija în plus. Bătăliile între ghilde se dău în arene special amenajate în care acestea, fie că au în componență lor coreeni pur sănge, fie jucători nord americanii, luptă pentru suprematie și favorurile zeilor. Membrii unei ghilde poartă însăși proprii, realizate chiar de ei și se pot reuni în interiorul unor așa-zise „guild halls”. Momentan, în aceste competiții, din căte mi-au auzit urechile,



Victorie, oștenii mei!

supremația o detin când ghiltele nord americane, când cele coreene, în Europa neexistând, cel puțin la ora actuală, un turneu de asemenea anvergură. Din păcate, n-am avut ocazia să particip la o astfel de confruntare, pentru că membrii ghildei

din care fac parte nu s-au arătat prea des în joc, astfel că m-am mulțumit cu bătălii de dimensiuni mai mici, atât ca durată, cât și ca număr de participanți. Și nu mi-a părut deloc rău că m-am antrenat în astfel de măceluri. De menționat că înainte de a intra în arenă trebuie să te gândești bine ce fel de skill-uri alegi și să ții cont de profesiile fiecărui membru din party. Party-ul asta fie este alcătuit după criterii numai de joc șiute (Competition Arenas), fie îi se dă ocazia să-i alegi pe cei alături de care vei lupta (Team Arenas) sau, de ce nu, să te lași ales. În arene se pot întâlni echipe de câte patru jucători împotriva altor patru, în cazul victoriei echipa ta rămânând în arenă să lupte cu o echipă



Incursiune în mină

mult mai ușor decât o mână de începători care doar își încercă norocul.

Un joc despre care vom mai auzi



Uuuu... Ce mă mănâncă!

nouă. Ultimii rămași în picioare merg mai departe. Iar dacă pare prea puțin, *Guild Wars* îți dă șansa să lupti alături de alți șapte jucători împotriva unor adversari de temut. Totuși, vei fi nevoie să te gândești de două ori înainte de a alege un membru al echipei: un călugăr (healer) în plus și o mână de războinici care știu ce-i aia tactică se descurcă

Grafica din *Guild Wars* este pur și simplu magnifică, muzica excelentă, interfața complet costumizabilă, harta ușor de folosit, iar quest-urile ce te poartă prin diversele zone din joc pot fi deosebit de provocatoare. Arena Net garantează, în cazul quest-ului principal, aproximativ 50 de ore de joacă, neluând în seamă PvP-ul care are toate şansele să te țină ani buni de-acum înainte. De asemenea, anunță că nu peste multă vreme va lansa primul expansion pentru acest prim capitol din odiseea *Guild Wars*. Eu unul, spre deosebire de un Froggy profund nemulțumit că în *Guild Wars* nu poate sări de pe pod sau traversa râul pe unde vrea mușchii lui, mă declar mulțumit. De ce să m-arunc eu de pe pod?

Titlu	Guild Wars
Gen	MMORPG
Producător	Arena Net
Distribuitor	NCSoft
Ofertant	TNT Games Tel. 021-324.09.80
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	500 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.guildwars.com

Grafică	9/10			
Sunet	10/10			
Gameplay	10/10			
Multiplayer	10/10			
Storyline	8/10			
Impresie	9/10			

9,3



nu cunoști
partea întunecată
a forței

vezi ultimele videoclipuri de acțiune cu Jedi™
pe telefonul tău Orange

ia parte la al III-lea episod Star Wars™

intră în Orange World  pe wap

©2005 Lucasfilm Ltd. & TM. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

orange

N-GAGE

Gates

La Haos în poartă, oare cine bate?

The Roots: Gate of Chaos

Conform teoriei haosului, adaptată pentru televiziune, orice aglomerare haotică de personaje dubioase atrage după sine un năuc care, din diverse motive, ține morțis să facă ordine și disciplină. Și cum ordinea nu poate fi obținută (și menținută) decât în lipsa haosului, individul nostru cără după el un ditamai paloșul. The Roots nu face excepție de la regulă și ne oferă ocazia unică în viață de a elimina toate elementele satanic-anarhice ce-și fac de cap prin Lorrath, un regat locuit de o comunitate pașnică de fermieri și mici întreprinzători. Ocazie de care, spre rușinea mea, am profitat doar ca urmare a lipsei unui vagon restaurant, unde aș fi putut să vin de hac unui grup recalcitrant de beri indisciplinate.

Aventura s-a dovedit însă foarte apro-

piată de ceea ce aș fi experimentat dacă Intercity-ul de zece și un sfert s-ar fi obosit să care și un vagon restaurant. La început, când am fost pus în fața celor cinci personaje care trebuie să scoată Lorrath-ul din văgăuna în care l-au cufundat și mulți și răi, am crezut că văd cvintuplu. Pe urmă m-am prins că totuși e vorba de cinci personaje distincte (de mare ajutor mi-a fost și asemănarea izbitoare dintre The Roots și Diablo) și m-am bucurat. Mai apoi, când am văzut ce poate engine-ul ăla 3D care ar fi trebuit să-l deosebească de concurență (Requiem of Hell), m-am întristat la loc. Și trist am rămas și când m-am prins că pata aia neclară care învârte o sabie e de fapt paladinul meu poligonal, iar baloanele maronii care mă urmăresc sunt de fapt niște lupi hămesiți pe care aș putea să-i



trimite fără nici un efort în raiul caninelor dacă personajul meu ar reacționa puțin mai rapid la comenzi.

Și astfel, spre nemulțumirea departamentului vânzări al micii companii Tannhauser, din depresia în care am fost aruncat de un motoras grafic creat parcă de amatori n-au reușit să mă scoată nici cele câteva sute de piese de echipament răspândite prin Lorrath și nici celelalte mici plăceri specifice unui H&S cu care The Roots încearcă să ne scoată ochii. Așa că, în spiritul romanelor cavaleresti, vă recomand să stârpiți răul din rădăcină. Începând cu The Roots.

■ ciolAN

Producător Tannhauser Gate

Distribuitor Cenega

Calitate ★★★★★

Nokia N-Gage oferită de NOKIA

România, tel. 021-407.75.05

Mr. Driller: Drill Spirits

Pentru aceia dintre voi care nu știu, Mr. Driller este, undeva, într-o altă emisferă a globului pământesc, un nume ce le sună cunoscut posesorilor de console PlayStation, Game Boy Color sau Dreamcast. Mr. Driller este de fapt un joc bazat pe puzzle-uri, asemănător (din nou) cu Tetris, dar care vine cu o serie de elemente noi ce îl fac să se remarcă din multime. Așa cum reiese și din titlu, principala ocupație a jucătorului este... săpatul. Fiecare dintre cele șase personaje la care ai acces în joc are misiunea de a săpa cât mai adânc prin blocuri multicolore, manevră putând fi efectuată pe toate cele patru axe. Tot ce trebuie să

faci este să elimini toate blocurile pentru a atinge baza. Dacă ai norocul să elimini mai multe blocuri de aceeași culoare legate între ele, rezultatul este o reacție în lanț ce le va elimina într-o



clipită, ușurând astfel mult munca săpătorului. Pe măsură ce avansează, personajul are însă din ce în ce mai multă nevoie de aer, iar dacă nu adună capsulele cu aer ce se găsesc din loc în loc, are mari șanse să cadă în nesimțire. Cu cât aduni mai multe astfel de capsule, cu atât vei avea mai mult timp la dispoziție pentru a săpa. Dar aerul nu este singura grija a eroului. Mai există diverse mașinării, ce sapă încontinuu pe urmele lui pentru a-l elimina din scenă, și blocuri ce îl pot ucide dacă se prăbușesc peste el. Însă această amenințare poate fi ușor contracarață deoarece, pe măsură ce săpătorul de ocazie coboară din ce în ce mai adânc, datorită dual screen-ului jucătorul poate vedea mai bine felul în care sunt aranjate blocurile afișate pe ecranul superior și actiona în funcție de situație. Controlul este un alt capitol la care Drill Spirits se descurcă foarte bine, cu toate că m-am obișnuit ceva mai greu cu touch screen-ul. Din fericire, există și posibilitatea controlării eroului din tastele consolei. Mr. Driller: Drill Spirits se laudă

însă și cu moduri diverse de joc, ce îi sporesc semnificativ durata de viață: Mission Driller (ce ne permite să vizităm diverse locații de pe glob pentru a mai da câte-o gaură), Pressure Driller (în care un Destroyer Drill se avântă pe urmele noastre pentru a ne elimina), Time Attack (o luptă contra-cronometru, unde atingerea unor elemente din decor poate cauza răsturnarea ecranului) și Driller Race, echivalentul multiplayer-ului (wireless, împotriva a maximum cinci adversari). Moduri de joc distractive, multiplayer antrenant și șase personaje, fiecare cu abilități unice, ce vă vor ține ocupați pentru o lungă perioadă de timp. Ce vrei mai mult?

■ KIMO

Titlu	Mr. Driller: Drill Spirits
Producător	Namco
Distribuitor	Namco
Ofertant	TNT Games
	Tel. 021-324.09.80
Calitate	★★★★★
Consolă	Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-324.09.80

NINTENDO DS

STAR
WARS
EPISODE III

urmărește-ți ținta

luptă cu partea întunecată a Forței și joacă pe telefonul tău Orange.

ia parte la al III-lea episod Star Wars™

Banjo Pilot

Du-te, bă, și plimbă ursul!

O să vă spun cum am devenit ursar peste noapte. Se făcea că, în urma unei discuții aprinse cu stăpânirea, am fost trimis să plimb ursul. Întâmplător, singurul urs disponibil se numea Banjo și își făcea veacul, alături de prietenii lui sudiști, într-un cartridge frumos colorat care se odihnea aparent întâmplător lângă sticla de țuică bătrână primită în dar de la un cititor fidel. Am spus „aparent întâmplător”, deoarece puțin mai târziu am realizat că singura locație unde poate fi găsit un joc cu nume de redneck este situată la exact cinci centimetri de un recipient plin ochi cu apă de foc.

În fine, revenind la sudiștii noștri, vă pun o întrebare: ați auzit de Mario Kart? Jocul în care micul comunist mustăcios s-a plăcuit de atâtă alergătură și a decis să-și ia carnet? Ei bine, locuitorii universului Banjo-Kazooie i-au urmat îndeaproape

exemplul, doar că, vrând să fie mai cu moț, și-au luat cu toții brevet de pilot. Diferențele, în schimb, se opresc aici. Dacă ați jucat Mario Kart (sau orice alt joc de „curse” în care la volan se află personaje cunoscute din platform-urile clasice... Donkey Kong, Mario etc.), ați jucat și Banjo Pilot. Deci nu vă așteptați la cine știe ce inovații sau la o libertate de mișcare mult mai mare. Chiar dacă bătălia se dă în văzduh și nu pe pământ, curbele trebuie privite din perspectiva unui conducător auto și nu a unui pilot cu mii de metri cubi de aer la dispoziție. Singurele momente în care avem senzația că suntem la manșa unui aparat de zbor și nu întuiti la pământ într-un autovehicul sunt aceleia în care trebuie să colectăm un power up situat strategic pe axa Z sau atunci când, printr-o mișcare dibace a degetelor, declanșăm o manevră evazivă pentru a scăpa de tirul unui urmăritor mult prea insistent.

În concluzie, avem de-a face cu un arcade simpatic care suferă de aceeași

problemă ca toate „rudele sale”. Nu e un „must have”, dar dacă achiziționarea lui nu reprezintă o gaură în bugetul familiei, n-ar strica să-l adăugați în CV-ul vostru de gamer... Măcar pentru multiplayer...

■ ciolan



Producător	Rare
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★
Consolă GBA SP oferită de	
Best Computers, tel. 021-345.55.05	

Câștigătorii lunii iunie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Empire Earth II a fost câștigat de către Ciobanu Ioan Sebastian din Iași.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow a fost câștigat de către Nagy Ladislau Radu din Bihor.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Lebit Ștefan din Tulcea a câștigat un Nomads Wireless Pack.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Haiduc Ioan Nicolae din Sibiu și Bazgan Silviu din Iași au câștigat câte un DVD cu filmul Napoleon Dynamite.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



SINGURA PUBLICAȚIE DIN ROMÂNIA PREMIATĂ CU AUR

WWW.FHM.RO
IULIE-AUGUST 2005
6,50 (RON) 69.000 LEI

CD
GRATUIT!
NU SE VINDE SEPARAT
DE REVISTA!

Gnrr!!!

Am căutat 100 de chestii enervante
și suntem cu nervul la pământ

P' un Picioar
de UE

P' o Gură de...

Oierul francez și văcarul olandez
nu fac că un intelectual român

Programul de
Reînnoire a
Parcului de Femei

Un proiect realizabil cu sprijinul FHM

Ofată
buna!

...și Dumnezeu a creat-o
pe Ramona Rusu

GIGA POSTER
INCENDIAR



PLUS

INSCRI-E LA COVERGIRL!
MĂI, ANIMALULE!
KELLY BRO

CD
CADOU!



Vara asta
FHM și

Heineken® music

aduc muzica Pacha pentru prima dată în România!



Devil May Cry 3

Și Satana plâng...

Postați-vă în fața oglinzi și, cu o voce cavernoasă, repetati după mine... „Devăl... mei... Craaaai”. Impresionant, eh? Încă o dată. Dacă printre voi se află vreo pansenă care își închipuie, chiar și pentru o clipă, că sub acest nume se ascunde un joc despre iubirile neîmplinite ale lui Satanailă sau ale vreunui cirac de-al lui, îl rog să părăsească încăperea și să trimită pe adresa redacției toată colecția de filme din seria Harlequin pentru a fi arsă după ce, în prealabil, a fost pângărită în cadrul unui ritual satanic cu sacrificii omenești în timp real, dezyvirginări pe ture și ceai negru chinezesc. Boon, acum că am rămas doar noi, satanistii, suporterii Sony (și ai consolii lor drăcești) și fanii Matrix, anime, Besson și Woo, ne

putem așeza la o mi-că bârfă, cum le stă bine nelegiușilor...

În turn cu Dușmanu'

Principala întrebare pe care și-o poate pune un potențial cumpărător al lui DMC 3 este „bine, frate Șandore... da ce motiv ar avea Aghiuță să plângă?”. Pentru aceia dintre voi care s-au ferit de PS2 ca de holeră, toată seria Devil May Cry se învârte în jurul lui Dante și al frățierului Vergil, fiul lui Sparda, un munte de demon care, în urma unei crize de conștiință, face ce face și întoarce armele împotriva armelor demonice cotropitoare. Devil May Cry 3 îl surprinde pe Dante (înainte de evenimentele din DMC 1) în ciudata postură de Tânăr patron al unei mici prăvălii, gata să intre în pâine. Din nefericire, planurile de îmbogătire înceată, dar sigură, îi sunt date peste cap de o mulțime înfuriată formată în marea ei parte din iobagi demonici înarmați cu furci satanice și coase necurate. Intriga poveștii nefericite a lui Dante (și a gamerului neîndemnătic) este reprezentată de apariția unui turn în vârful căruia așteaptă Vergil, frățierul confuz al lui Dante. Cursul acțiunii odată stabilit, scopul lui Dante devine evident (kill the evil twin brother), iar noi suntem aruncați fără milă în lumea baletului marșal. Care se dovedește a fi mult mai nociv decât ruda lui mai pașnică unde suntem târâti de nevestele, prietenele sau mamele mult prea iubitoare de cultură și/sau frumos.

Nu te lăsa, Milică!

Înalt că bradul, cu pieptul proaspăt epătătoare o sabie ascuțită ca un brici, eroal nostru face tot posibilul să pară invincibil. În cutscene-ul introductiv, putem observa cum o mână de cosași ai



iadului își fac de lucru cu trupul fragil al lui Dante Legendaru'. Care, în ciuda multiplelor leziuni cauzate de coasele agricultorilor drăcești, se încăpătânează să rămână la fel de drept ca la început și cu un zâmbet săgalnic pe față (deși e posibil ca eu să fi interpretat greșit o tăietură cauzată de lama unei coase). Ei bine, aici e rândul meu să vă spun „nu încercați asta nici măcar în joc, dărămite în realitate”, și ați face bine să mă ascultați. Dacă nu, riscați ca PS2-ul să capete glas și, în urma unor tentative nereușite de a rezista atacurilor susținute, să vă spună „vedeți, băi, că Dante nu e ca în filme?”. Nivelul de dificultate default (și default va rămâne pentru că nu prea aveți posibilitatea să-l setați la început) este ceea ce japonezii numeau „hard” în versiunile anterioare. Iar ceea ce frații noștri de peste ocean numeau „hard” era un nivel de dificultate care putea fi deblocat doar după ce gamerul



Triplu axel săngeros

doritor de (mai) multă acțiune termină jocul cel puțin o dată. Deși categoric au un farmec aparte, atacurile sinucigașe cu sabia goală în mâna (așa cum le știm din filmele lui Nicolaescu) sunt absolut lipsite de orice aplicabilitate practică, iar singurul lor rezultat este o moarte prematură.



Totuși, treaba se schimbă radical când brațul care mânuiește paloșul sau pușcociul se consultă puțin cu „buretele” de la mansardă, iar degetele gămerului nu ignoră combo-urile defensive. În cele din urmă se va vedea că hoardele de inamici sunt cât de cât previzibile și, cu puțină răbdare și atenție, nu se vor mai dovedi la fel de problematice ca la început. Un ochi atent, dublat de zece degete rapide și o moleculă de răbdare să vor ajuta să treceți cu bine peste carapacea dură a lui DMC 3 și, mai mult, după un timp le veți mulțumi că nu v-au lăsat să treceți cu vederea un joc excepțional din toate punctele de vedere. În plus, după un anumit timp veți observa că absolut toate combo-urile au o logică în spatele lor, iar o dată ce ați deslușit mecanismul, să veți mira de ușurința cu care pot fi executate. Totul e să nu fiți spărați.



Fie dracul cât de mic, după luptă stă un pic

Engine-ul grafic realizat la mare artă, ajutat de un motion capture de cea mai înaltă calitate și susținut „moral” de o regie de zile mari și de o coregrafie care l-ar face pe Barâșnikov să ridice puțin din sprâncenă, dau naștere unor dintre cele mai spectaculoase scene de acțiune pe care le-ați văzut vreodată într-un joc, fie el destinat consolelor, fie bătrânlului PC. Partea și mai frumoasă e că utilul nu a fost ignorat în favoarea plăcutului. Pe cât

de impresionante vi se vor părea mișcările lui Dante, pe atât de utile se vor dovedi în situațiile de criză...

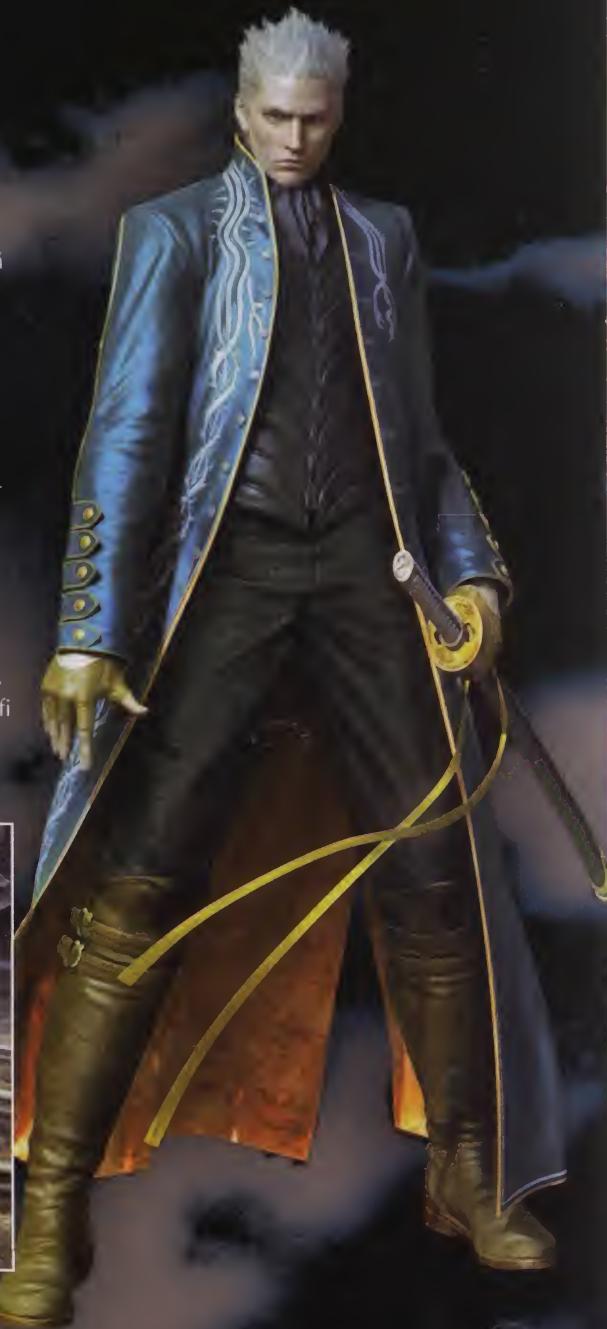
Chiar dacă din tot ce v-am spus ați putea trage concluzia că DMC 3 ar fi doar o înșiruire de lupte în care sorții sunt de partea „celor lați”, nu trebuie să vă lăsați păcăliți de imaginea de „dur” pe care jocul îl oferă și a fiecare ocazie. O căruță de cutscene-uri contribuie la încheierea unei povești plăcute, în ciuda clișeelor evidente și a tonelor de sânge. Mai mult, un număr cel puțin decent de situații în care veleitățile de explorator să vor fi puse la încercare vor oferi un scurt răgaz de care ar trebui să profitați pentru a vă relaxa degetele obosite de atâtă efort...

Nu mai rămâne nimic de spus decât că lacrimi vor curge cu siguranță. Și nu de bucurie. N-a zis nimenei că va fi ușor, ba chiar să avertizez că va fi al naibii de greu. Veți fi umiliți. Veți

deveni animale și veți roade cablul de alimentare al PS2-ului de nervi. Astă în caz că nu v-a rămas vreun stick între dinți după ce ați consumat controlerul. Iar acum că v-am speriat, faceți o listă cu lucrurile care merită asemenea sacrificiu și, când ați terminat, stergeti totul și treceți doar Devil May Cry 3...

■ ciOLAN

Titlu	Devil May Cry 3
Producător	Capcom
Distribuitor	Capcom
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	



Midnight Club 3: DUB Edition

Vitezomani de pretutindeni, vi s-a pregătit ceva!

► Sunt sigur că nu foarte mulți dintre voi au habar că cei de la Rockstar, băieții care și-au făcut un nume și au strâns o avere de pe urma seriei Grand Theft Auto, se pricep și la altceva în afară de jocuri în care violența este ridicată la rang de artă. După un Midnight Club II ce a văzut lumina zilei în urmă cu aproape doi ani,



Pimp my ride! în stil DUB Edition

Rockstar se întoarce cu forțe proaspete și un aliat de nădejde: DUB, renumita revistă de tuning dedicată celor pentru care costumizarea dusă la extrem a mașinilor a devenit un mod de viață. Singurul lucru care a lipsit însă din primele două jocuri ale seriei a fost prezența mașinilor licențiate, însă cu Midnight Club 3: DUB Edition situația s-a schimbat. Rockstar Games, în colaborare cu DUB Magazine, ne oferă peste 60 de bestii licențiate, trei orașe complet deschise și un gameplay demențial ce ne trimite cu gândul la cursele nebune din Burnout 3: Takedown.

Cai putere și cafele

Mașinile din MC3 sunt împărțite în patru clase, dar pentru început una singură este accesibilă, și anume clasa D. Lexus-ul IS 300 s-a dovedit a fi, după mintea mea și la banii pe care îi aveam, o alegere pe care nu am regretat-o, accesul la clasa C fiind garantat doar după câștigarea unui număr însemnat de curse și a unei reputații solide. Evident că, în timp, cu ajutorul lui Dumnezeu, al răbdării și al nervilor de oțel, ajungi să deblochezi săgețile din clasele C, B, respectiv A. Astfel, garajul devine, pe măsură ce trece timpul, gazda unui întreg arsenal ce te invită să-l asmuți pe străzile

orașelor și să bagi groaza în pensionari. Limuzine, mașini de teren, adevărate tractoare pe patru roți și motociclete îți vor sta „cuminți” la dispoziție. Jucările astea nu-ți vor cădea pur și simplu în brațe, ci va trebui să le cumperi cu ajutorul banilor câștigați cu sudoarea frunții în turnee și împotriva altor sonați care ard de nerăbdare să măture asfaltul cu tine. Mașinile însă nu fac doi bani fără ajutorul unui motor mai performant, al unor suspensii mai bune sau al unor cauciucuri mai sănătoase. Pentru asta s-au inventat garajele din cele trei mari orașe (San Diego, Atlanta și Detroit), locurile în care îți vei cheltui averea până la ultimul cent, dacă vrei să storci și ultima picătură de performanță din vehiculele aflate în dotare. Asemenea garajului din Need for Speed: Underground 2, de exemplu, în MC3 avem diverse ateliere precum Performance



Nebuni de legat

Shop, Body Shop, Detail Shop și Paint Shop. Primul dintre ele este de departe cel mai important, deoarece este locul în care vei aduce constant îmbunătățiri performanțelor mașinilor, fiecare tip de upgrade fiind împărțit în trei niveluri. Ultimul nivel de upgrade va fi disponibil, evident, doar după ce ai progresat suficient de mult în carieră. Celelalte ateliere îți vor mânca, de asemenea, o groază de verzișori, ele oferindu-ți posibilitatea să transformi exteriorul mașinii după placul inimii: cu vopsele de diverse tipuri și culori, jante fișoase ce pot atinge dimensiuni de 26 inch, cauciucuri de diverse mărimi și multe altele. În MC3 poți să alegi până și culoarea jetului de nitru sau să modifici inscripția de pe plăcuța de înmatriculare. Se poate afirma

cu ușurință că NFS Underground 2 a rămas din punctul ăsta de vedere mult în urmă, MC3 oferind jucătorului posibilități aproape nelimitate de personalizare.

Nebunia vitezei

Viteza. Cu cât e mai mare, cu atât mai bine. Aceasta este rețeta pe care a urmat-o MC2 și pe care MC3 o respectă cu sfîrșenie. Cursele sunt extrem de intense, iar viteza nebună cu care vei



Cineva trebuie să-ți strice distracția!

străbate arterele orașelor nu te va lăsa să admiră peisajul sau să te scăpini în nas decât în modul Cruise. O curbă abordată aiurea când tu gonești cu 300 km/h cu nitro-ul vâjând asurzitor din spate, și ai toate şansele să-ți faci praf mașina într-un zid. Fie că alergi din punctul A până în punctul B, fie că dai ture prin cartierele aglomerate ale orașelor, fiecare cursă în parte te solicită la maximum, MC3 punând la dispoziția amatorilor o varietate de curse extrem de mare. Majoritatea acestora te obligă să alergi cât mai repede de la un checkpoint la altul, pe un traseu bine stabilit, însă nu lipsesc cursele contra-cronometru sau cele cu un singur checkpoint, în care ești liber să alegi orice cale pentru a ajunge la destinație înaintea celorlalți. Un alt aspect ce crește adrenalina din sângele vitezomanilor este prezența mașinilor de poliție ce încearcă cu orice preț să te elimine din cursă, ținându-se scai de tine și întâmpinându-te, din loc în loc, cu

baraje. Polițiștii din MC3 sunt, fără îndoială, extrem de agresivi, dar nu sunt singurul motiv ce te poate trimite în brațele eșecului dintr-un foc. Nu, nu este vorba despre stâlpii sau copacii prin care treci ca prin brânză fără a-ți distrugă mașina, ci despre participanții la trafic, care îți pot tăia avântul exact când îți e lumea mai dragă. Dacă ai de gând să-ți vezi bolidul explodând, n-ai decât să te arunci cu el în prima benzinărie ce-ți ieșe în cale. Moduri în care să-ți faci praf mașinuța găsești la tot pasul, însă există soluții pentru a te strecu prin spațiile strâmte sau pentru a evita mai ușor participanții la trafic. Logic, te poate ajuta de o motocicletă, însă ce-ai zice dacă te-ai putea strecu cu mașina printre spații strâmti, rulând pe două roți? Ei bine, în MC3 astfel de cascadorii sunt la ordinea zilei. În sprijinul jucătorului mai vin și câteva manevre speciale, specifice unui joc arcade. Cea mai interesantă (și distractivă în același timp) este Agro, o manevră specifică mașinilor de teren care, odată activată, transformă bolidul într-un veritabil plug ce mătură șoseaua. Mașinile din categoria muscle și motocicletele, în spete chopper-ele, nu stau nici ele prea rău la acest capitol, acestea mândrindu-se cu Roar, manevră ce are ca efect o undă de soc ce împreștează mașinile din imediata apropiere în toate cele patru zări. În final, bolizilor din categoria tuners le-a fost rezervată Zone, o manevră ce-ți permite să încetinești trecerea timpului și astfel să abordezi o



Cu prietenii la o plimbare



Regele asfaltului își arată mușchii. Eu, normal!

curbă strânsă cu mare ușurință sau să treci fără probleme printre baraj al poliției. În plus, pe lângă nitro-ul ce poate fi utilizat doar de câteva ori, ai din nou la dispoziție manevra „slip-stream-turbo”, disponibilă în orice cursă. Tot ce ai de făcut este să te menții în spatele inamicului până când se încarcă așa-zisul „stream meter”, moment în care, prin apăsarea unui buton, vei fi aruncat ca din pușcă cu nitro-ul fluierând din țevile de eșapament.

Moștenirea Grand Theft Auto

Rockstar Games pare să-și fi făcut un obicei din a ne răsfăța cu spații imense deschise explorării și cu o coloană sonoră antrenantă, în care nume cunoscute ale muzicii își fac simțită prezența pentru a încinge atmosfera. Dacă GTA te invită să colinzi străzile a trei mari orașe, MC3 face același lucru, iar varietatea genurilor de muzică reușește să-l împace până și pe cel mai pretențios dintre noi: hip-hop, rap, rock, club; nume precum Sean Paul, Marilyn Manson și mulți alții, toți sunt acolo pentru a ne gădila timpanele. Din punct de vedere vizual însă, MC3 nu se compară cu NFSU2, dar compensează prin controlul excelent și adrenalina ce atinge cote alarmante în clipa-n care te avântă ca un dement pe contrasens la peste 250 km/h. Fără alte baliverne, dacă ești pasionat de astfel de jocuri și ai făcut rost de un PS2, nu trebuie să ratezi Midnight Club 3: DUB Edition, o minunătie ce nu are voie să-ți lipsească de nici o culoare din colecție. Dacă nu, du-te la culcărică.

■ KIMO

Titlu	Midnight Club 3: DUB Edition
Producător	Rockstar
Distribuitor	Rockstar
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	



Gainward PowerPack Ultra 3500 PCX

Dragii mei frați de suferință, cu profund regret vă anunț că la această oră nici cel mai bengos joculeț nu a reușit să bage cuie în roțile noului monopost Gainward. Dacă aruncăm o scurtă privire sub capotă, dăm de noul propulsor de la NVIDIA botezat de curând GeForce 7800 GTX. Această capodoperă inginerească a celor de la NVIDIA are o frecvență a ramdac-ului de 2 x 400 MHz și antrenează nu mai puțin de 24 de pipeline-uri, tehnologii ca Ultrashadow II, CineFX 4.0 și, nu în cele din urmă, Intellisample 4.0.

Pentru atingerea unor performanțe din ce în ce mai ridicate, cei de la

Gainward au ales în acest caz câteva module de memorie DDR3 cu o latență de 1,6 ns, care totalizează 256 MB. Ca să vă faceți o idee, în 3D Mark'01 cu această placă s-a obținut un scor de 30.701 cu un procesor AMD FX55 și de 8.488 în 3D Mark'05.

Fiind un model de vârf și construit cu cele mai performante materiale, rezultatele pot fi urmărite și pe ecrane ce suportă noul standard HDTV.

Pentru situațiile extreme, se poate apela la formula SLI, caz în care este neapărat necesar ca și placa de bază să suporte această formă de colaborare.

Pe locuri, fiți gata, START!!!



Denumire: PowerPack Ultra 3500 PCX

Gen: Viteză extremă

Producător: Gainward

Distribuitor: IT Direct

Telefon: 021-320.54.62

Preț: 578 EURO (fără TVA)

Calitate: █ █ █ █ █

Snazzi DV.Bridge II

Acum, cea mai nouă modă pentru a-ți păstra amintirile este de a le pune pe CD-uri sau DVD-uri. Totuși, nu toată lumea poate să facă acest lucru. Cei care dispun de camere video de generație mai nouă pot transfera conținutul direct pe un PC prin intermediul unui port USB 2.0 sau FireWire. Ceilalți însă au nevoie de un astfel de dispozitiv ce convertește automat semnalul audio/video analogic într-unul digital. Fiind vorba de un aparat care realizează și codarea informațiilor în timp real, necesarul hardware al PC-ului nu trebuie să fie de top. Datorită cablurilor ce însoțesc Snazzi DV.Bridge II, pot fi

conectate toate tipurile de camere sau video player-e, indiferent că funcționează în mod PAL sau NTSC. Pe una din părțile laterale există și câteva butoane, de unde se pot ajusta volumul, contrastul sau iluminarea secvențelor video ce urmează a fi codate. Snazzi DV.Bridge II este compatibil cu o grămadă de aplicații de editare video neliniară, ceea ce înseamnă că anumite secvențe de pe unele pelicule pot fi tăiate sau prelucrate în funcție de dorința fiecăruia. De asemenea, procedeul este reversibil, așa că imaginile digitale pot fi convertite în unele analogice.



Denumire: DV.Bridge II

Gen: AV-DV și DV-AV

Producător: Snazzi

Distribuitor: Multinet

Telefon: 0262-22.22.01

Preț: 1140 RON (cu TVA)

Calitate: █ █ █ █ █

AMD Games Edition

Pentru a ieși în întâmpinarea viitoarelor serii de jocuri din ce în ce mai dificile, cei de la AMD au decis să lanseze pe piață un procesor special pentru acest segment. Este vorba de un nou Athlon 64, numit și FX 57, care va rula la o frecvență de 2,8 GHz. Din păcate pentru cei care au conturile puțin mai „limitate”, acest procesor va

rămâne mult timp doar un vis frumos. Se preconizează că PC-urile ce vor include acest FX 57 vor trece lejer de bariera celor 2.000 de dolari.



BitTorrent cu Opera

Producătorii browser-ului Opera au anunțat că vor include într-o dintre versiunile următoare ale acestei aplicații și suport integrat pentru BitTorrent. Tehnologia BitTorrent oferă utilizatorului posibilitatea de a folosi la maximum lățimea de bandă de care acesta dispune. Acest browser va fi disponibil atât

pentru sistemele cu Windows, cât și pentru cele Linux și Mac OS.

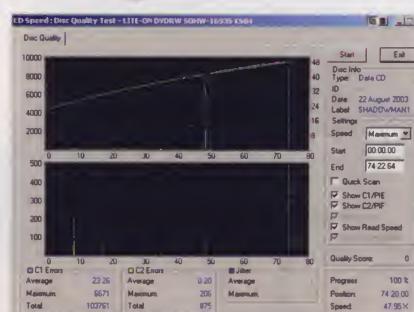


LiteON 1693S

Încă sunt foarte mulți utilizatori de PC-uri care nu au acces la informațiile ce sunt oferite pe diverse DVD-uri. E timpul ca și la noi să înceapă să se miște ceva în acest sens. Dacă urmărim firul evenimentelor din acest sector, veștile sunt mai mult decât optimiste. Iată de exemplu această unitate DVD de la LiteON, capabilă să citească și să scrie orice tip de DVD. Pe lângă formatele cu + și – existente, LiteON 1693S știe să se descurce foarte bine și cu discurile Dual Layer. Din păcate, prețul acestora este destul de piperat, însă ceea ce merită notat este faptul că unitățile optice LiteON își păstrează neștirbită imaginea în ceea ce privește calitatea citirii sau a scrierii discurilor. Puțini sunt producătorii care au reușit să mențină un standard destul de ridicat al calității și să taie pe cât posibil din

prețuri. Cu acest 1693S, LiteON cu siguranță face parte din această categorie.

Denumire: 1693S
Gen: Scriem și rescriem cu maximum 16x
Producător: LiteON
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preț: 51 EURO (fără TVA)
Calitate: 



Raptor-Gaming M2

La fel ca orice profesionist din alte domenii, și la capitolul jocuri profesionale trebuie să lucreze cu lucruri de calitate. O astfel de „unealtă” profesională este produsă de către cei de la Raptor-Gaming: un maus foarte robust menit să ofere maximul de performanță. Modul de lucru cu acest maus este foarte special. În funcție de genul aplicațiilor, se poate regla exact rezoluția optică a acestuia. Prin apăsarea unui simplu buton, se poate crește numărul de dpi de la 400 la 2.400. Inovația nu se încheie aici. Stim

foarte bine că modul de lucru diferă de la un utilizator la altul. Drept urmare, acest maus poate fi ajustat cu unele greutăți speciale, de ordinul zecilor de grame, pentru a atrage avantajul de partea voastră.

Denumire: M2
Gen: Alegerea gamerilor profesioniști
Producător: Raptor-Gaming
Distribuitor: pc-coolers.ro
Telefon: 021-323.99.49
Preț: 40 EURO (fără TVA)
Calitate: 



8 nové technologie de la HP

Pentru că suntem în plin sezon estival și toată lumea bombardează pe toată lumea cu tone de fotografii, cei de la HP s-au gândit să lanseze pe piață noi imprimante cu jet de cerneală. Acestea vor îngloba o nouă tehnologie ce va permite ca imprimarea unei fotografii de 10 pe 14 cm să se realizeze în mai puțin de



14 secunde. Acest lucru va reduce puțin din calitatea fotografică, însă pentru cei care doresc o fotografie „instant” e o soluție avantajoasă.

-mobi în curând

Începând de anul viitor, toți doritorii de informații despre tehnologia mobilă vor avea la dispoziție domenii top-level de tip .mobi. ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers) a aprobat această cerere din partea unui joint venture format din marile companii ce au ca obiect de activitate și tehnologiile mobile. În

acest fel se preconizează că numărul de utilizatori de Internet „mobil” va crește semnificativ.



I C A N N



Imaginează-ți !

Cu sistemul Ultra Graphics

bazat pe Procesorul Intel®

Pentium® 4 cu Tehnologie HT

proiectat pentru performanțe

extraordinare în aplicații

multimedia, îți vei depăși

imagineația.



Ultra GRAPHICS

Placă de bază:

Gigabyte 8I915P DuoPro Socket LGA775
chipset 915P

Cooler: Titan

Procesor: Intel® Pentium® 4 540 cu tehnologie Hyper Threading

3,2 GHz, 1 MB L2 Cache, FSB 800 MHz

512/400 MB

120 GB SATA

3,5" NEC

DVD Rewritable 48x/32x/48x/16x

PCle Gigabyte Radeon X300SE, 128 MB

onboard

onboard

Carcasă:

ATX

Sistem de operare: Linux

 **Ultra PRO**
Computers
ulrabuni în calculatoare
www.ultrapro.ro



Intel® Intel Logo® Intel Inside Logo® Intel Centrino Logo® Celeron® Intel Xeon® Intel SpeedStep® Itanium® și Pentium® sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation sau subsidiarele acesteia din Statele Unite și din alte țări. Performanțele pot să difere în funcție de configurația sistemului și de aplicații folosite.



Cutiuțe muzicale autentice

Încă din cele mai vechi timpuri, muzica, în diversele ei forme, a avut un loc special în sufletele oamenilor. Unii o consideră o artă, alții un mijloc de relaxare sau... o formă de exprimare. Indiferent de formă sau de model, ideea e că oriunde am fi și orice am face, ne place ca anumite sunete să ne măngâie simțurile, aaa... până la un punct. Ne place să spunem că toți suntem diferenți și că fiecare are personalitatea lui. De aceea există „n” genuri muzicale. Știu, unele cu greu pot fi catalogate ca „gen muzical”, însă din moment ce există cel puțin un admirator, ne conformăm. Din acest motiv sunt nenumărate mijloace de a ne face fericiti: posturi de televiziune, posturi de radio, fel de fel de aparate menite să ne însotească pretutindeni și să ne asigure o anumită „doză” de fericire. În această ultimă categorie întâlnim și așa-numitele „player-e digitale”. Știu, sună pompos și orice am face în fiecare milisecundă suntem bombardați de acest cuvânt... digital. Avantajele sunt enorme și din acest motiv lumea preferă să îl folosească. Revenind la oîtele noastre... digitale, player-ele personale au și ele un scop. Probabil că oricâte miliarde de posturi de radio ar exista și orice alte genuri muzicale ar fi, noi, oamenii, în agitația noastră, încercăm totuși să ne păstrăm un ultim gram de independență. Acu' și noi, de ce să așteptăm să revină melodia preferată la radio când putem să o

ascultăm de o mie de ori și când vrem noi din memoria player-ului MP3? Aici apare nevoia de player-e personale. Și acum iarăși revenim la „digital”. În acest moment, player-ele digitale sunt cele mai economice, cel mai ușor de folosit, cele mai „arătoase” și, de ce nu, cele mai râvnite chestii. Să ridice mâna sus cine nu își dorește măcar un player MP3! Eh, nici măcar nu are rost să număr. Sunteți infim de puțini. În ideea că foarte mulți dintre noi sunt în concedii, mai aproape sau mai departe de casă, e bine să vă strecuți printre alte accesorii necesare voiajului și un player MP3. E cel mai comod mod de a vă lăua cu voi o părticică din playlist-ul imens de pe PC-ul de acasă. La urma urmei, ce nu facem noi să avem suflețul și mintea... împăcate.

PS: Ca să nu mai zic de momentele extrem de plăcute în cazul unei călătorii cu mirificele noastre trenuri sau autocare.

Afirmația lui Dimmu

Press <<Play>> to... Play

Testarea performanțelor unui player MP3 nu e un lucru foarte simplu. Ba dințotron. Pe căt de diverse sunt aceste „jucării” pe atât de diferenți suntem și noi. Fiecare percepă un sunet într-un alt mod. Unii dintre noi au o ureche mai ascuțită, alții sunt afoni în adevăratul sens al cuvântului. Ei bine, acest test comparativ devine unul destul de subiectiv. Când lucrezi cu anumite valori sigure cum ar fi de exemplu FPS-urile la o placă video, îți poți construi o bază pe un teren foarte solid. Când vine vorba de punctat bazându-te doar pe instinct și pe o pereche de urechi, îmi place să cred, „normale”, pot exista anumite variații. Totuși, ca o părere personală, tehnologia MP3-urilor a ajuns la un anumit apogeu. Diferențele între player-e din punct de vedere al sunetului sunt foarte mici. Singurul lucru

care încă mai poate fi atacat e acea grămăjoară de fire pe care noi o numim pereche de căști sau căscuțe sau... cum vreți voi. Ele fac diferența. De aceea, înainte de a achiziționa un astfel de produs, verificați și acest detaliu. Poate să fie o pereche de căști incredibile, să sună extraordinar, să fie făcute de cea mai tare firmă în domeniu, însă dacă nu „intră” ca lumea sau de ranjează la ureche, s-a dus totul pe apa sămbetei. Din acest motiv, acest test a presupus rularea unor sample-uri codate la bitrate-uri diferențiate (kbps) de 64, 128, 192, 320 și variabil, la care s-au mai adăugat unele care au scos în evidență frecvențele joase și efectele de spatialitate. Redarea s-a făcut cu egalizatorul opriți, iar unde acesta nu a putut fi dezactivat, s-a mers pe preset-ul „normal”, adică cel flat. Auditia și notarea acestora s-au făcut în primă fază cu căștile ce au însoțit dispozitivele, după care am apelat la o pereche de căști mai performante marca Altec Lansing. Alte două sample-uri au fost folosite pentru a obține o valoare a SNR-ului (Signal-to-noise ratio), iar cel de-al doilea pentru

obținerea unui grafic al frecvențelor redate. Primul sample a conținut un ton continuu generat la frecvența de 1 kHz, iar cel de-al doilea un ton, de asemenea generat, ce acoperă întreaga gamă de frecvențe, de la 10 Hz la 20 kHz. Rezultatele obținute se regăsesc în cele ce urmează. Auditia plăcută!!!

■ BogdanS



iRiver N10

După părerea mea, N10 este unul dintre cele mai trendy MP3 player-e pe care le-am văzut pe piață. Cu siguranță că acele persoane care, printre altele, obișnuiesc să își asorteze îmbrăcămintea cu pantofii sau coafura cu telefonul mobil, vor fi foarte încântate de acest produs. Pe cât este de mic, pe atât e de încăpător. În cei 1.024 de MB ai loc să poți să tine zeci de albume sau chiar sute de melodii. Apropo de purtat. Datorită unui căpăcel detasabil, N10 poate fi transformat dintr-un medalion electronic foarte elegant într-un player MP3 la fel de încăpător, dar poate fi ținut ceva mai discret. În afară de formatul MP3, iRiver N10 poate reda și fișiere audio în formate ca ASF sau WMA. Grație ecranului său OLED și sistemului său de navigare printre directoare, la un moment dat poți să găsești foarte rapid o melodie de care îți s-a făcut dor. Ca orice alt player care se respectă, egalizatorul (EQ) inclus poate face lucruri extraordinare în cazul unor melodii de o calitate audio mai scăzută. Ceea ce nu găsim la alte dispozitive de



acest gen sunt preset-urile audio Xtreme 3D și Xtreme EQ, care creează un efect audio deosebit.

Fiind un aparat atât de elegant, montarea chiar și a unei baterii de tip AAA ar dăuna destul de mult la capitolul volum. De aceea producătorii au inclus doar un acumulator ce poate fi încărcat doar prin intermediul portului USB. Din păcate, aceiași producători ne obligă ca la prima

conectare a acestui MP3 player la PC să fim nevoiți să instalăm și anumite driver-e, chiar dacă sistemul de operare este Windows 2000 sau XP. De asemenea, alimentarea cu conținut audio se realizează numai prin intermediul unei aplicații ce însățește acest produs.

Nota LEVEL: 8,76

Ofertant: Skin Media

Pret: 1.149 RON (cu TVA)

LOC	1	2	3	4	5
Producător	iRiver	iRiver	Transcend	Creative	Teac
Model	N10	iFP-799	T.sonic 610	MuVo V200	MP-200
Ofertant	Skin Media	Skin Media	Maguay	Flamingo Computers	UltraPRO Computers/ Tape Computers
Telefon	021-316.82.00	021-316.82.00	021-210.38.33	021-222.50.41	021-211.70.90
Pret [EURO] (fără TVA)	270	187	145	87	138
Capacitate (MB)	1024	1024	1024	1024	1024
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB
Conectare directă	DA	NU	DA	NU	DA
Cablu interfață	DA	DA	DA	NU	DA
CD cu driver-e	DA	DA	DA	NU	DA
Încărcător la priză	NU	NU	NU	NU	NU
Tip de alimentare	Acumulator	Baterii	Acumulator	Baterii	Baterii
Tuner FM	NU	DA	DA	DA	DA
Voice Recording	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Memory Card	NU	NU	NU	NU	NU
Buton HOLD	NU	DA	DA	DA	NU
Egalizator semnal	DA	DA	DA	DA	DA
Funcție SRS	DA	DA	NU	NU	NU
Hușă	NU	DA	DA	DA	DA
Comenzi pe fir	NU	NU	NU	NU	DA
Tip ecran	OLED	LCD	OLED	LCD	OLED
Nota căști	9	8	8	8	8
Nota butoane player	8	8	9	7	5
Nota design	10	9	9	8	8
Nota audiere căști dotare song1 - 64 kbps	8	8	7	7	6
Nota audiere căști dotare song2 - 128 kbps	8	9	7	8	7
Nota audiere căști dotare song3 - 192 kbps	8	8	9	9	8
Nota audiere căști dotare song4 - 320 kbps	8	9	9	9	8
Nota audiere căști dotare song5 - VBR kbps	7	8	7	7	6
Nota audiere căști dotare song6 - THX	9	8	8	8	8
Nota audiere căști dotare song7 - BASS	8	7	7	8	7
Nota audiere căști performante song1 - 64 kbps	8	8	7	8	8
Nota audiere căști performante song2 - 128 kbps	9	9	8	8	8
Nota audiere căști performante song3 - 192 kbps	9	9	9	8	8
Nota audiere căști performante song4 - 320 kbps	9	9	9	9	8
Nota audiere căști performante song5 - Variabil	9	9	7	8	7
Nota audiere căști performante song6 - THX	9	9	8	8	7
Nota audiere căști performante song7 - BASS	9	9	8	9	8
Valoare SNR	83,32	85,47	77,56	84,37	80,58
Nota dotare	83	88	87,5	81	82,5
Nota ergonomie	93	83	89	80	81,5
Nota documentație	80	80	80	80	80
Nota performanță	87,59	88,75	80,54	84,68	77,68
Nota LEVEL	87,64	86,73	84,02	82,54	79,71



LOC	6	7	8	9	10
Producător	Bright	Panasonic	LG	Creative	TwinMOS
Model	MP663	SV-MP110V	MF-FE422FT	MuVo Slim	MMD318S
Ofertant	Ubisoft Romania	MediaGalaxy	LG Electronics România	Flamingo Computers	Tornado Sistems
Telefon	021.569.06.00	021-322.88.44	021-233.24.91	021-222.50.41	021-206.77.77
Pret [EURO] (fără TVA)	119	164	122	104	76
Capacitate (MB)	1024	256	256	256	256
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB
Conectare directă	NU	NU	NU	NU	NU
Cablu interfață	DA	DA	DA	DA	DA
CD cu driver-e	DA	DA	DA	DA	DA
Incărător la priză	DA	NU	NU	NU	NU
Tip de alimentare	Acumulator	Baterii	Baterii	Acumulator	Acumulator
Tuner FM	DA	DA	DA	DA	NU
Voice Recording	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Memory Card	NU	NU	NU	NU	NU
Buton HOLD	NU	DA	DA	DA	NU
Egalizator semnal	NU	DA	DA	DA	DA
Funcție SRS	NU	NU	DA	NU	DA
Husă	NU	NU	DA	DA	NU
Comenzi pe fir	NU	NU	NU	NU	NU
Tip ecran	OLED	LCD	LCD	LCD	OLED
Notă căști	6	8	8	7	9
Notă butoane player	8	8	8	7	8
Notă design	9	9	8	8	9
Notă audiere căști dotare song1 - 64 kbps	6	8	8	7	9
Notă audiere căști dotare song2 - 128 kbps	6	8	8	8	8
Notă audiere căști dotare song3 - 192 kbps	6	9	8	8	7
Notă audiere căști dotare song4 - 320 kbps	6	8	8	9	9
Notă audiere căști dotare song5 - VBR kbps	6	8	7	7	9
Notă audiere căști dotare song6 - THX	8	9	8	8	0
Notă audiere căști dotare song7 - BASS	5	6	9	8	7
Notă audiere căști performante song1 - 64 kbps	8	8	7	7	8
Notă audiere căști performante song2 - 128 kbps	8	8	7	8	9
Notă audiere căști performante song3 - 192 kbps	8	9	7	8	9
Notă audiere căști performante song4 - 320 kbps	8	9	8	9	9
Notă audiere căști performante song5 - Variabil	9	9	7	8	8
Notă audiere căști performante song6 - THX	9	9	8	8	0
Notă audiere căști performante song7 - BASS	8	8	8	9	9
Valoare SNR	80,61	63,97	74,2	74,58	72,32
Nota dotare	80	45	50,5	48,5	42
Nota ergonomie	79,5	83	81,5	76	91,5
Nota documentație	40	80	80	80	20
Nota performanță	77,69	82,46	79,56	81,81	78,48
Nota LEVEL	76,72	74,98	74,26	73,61	71,51



LOC	11	12	13	14	15
Producător	Teac	Bright	Texas Player	Packard Bell	Genius
Model	MP-300	MP300	MT 819	AudioKey FM	MP3-DJ
Ofertant	Flamingo Computers	Ubisoft Romania	Fit Distribution /	UltraPRO Computers/	UltraPRO Computers
Telefon	021-222.50.41	021.569.06.00	021-201.15.16 /	021-211.70.90/	021-211.70.90
Pret [EURO] (fără TVA)	105	99	58	105	99
Capacitate (MB)	256	1024	256	512	512
Conectare	USB	USB	USB	USB	USB
Conectare directă	NU	DA	NU	DA	NU
Cablu interfață	DA	DA	DA	DA	DA
CD cu driver-e	DA	DA	DA	DA	DA
Incărător la priză	DA	NU	NU	NU	NU
Tip de alimentare	Acumulator	Baterii	Baterii	Baterii	Baterii
Tuner FM	NU	DA	DA	DA	DA
Voice Recording	DA	DA	DA	DA	DA
Suport Memory Card	NU	NU	NU	NU	NU
Buton HOLD	NU	DA	DA	DA	DA
Egalizator semnal	DA	DA	DA	DA	DA
Funcție SRS	NU	NU	NU	NU	NU
Husă	DA	NU	NU	DA	NU
Comenzi pe fir	NU	NU	NU	NU	NU
Tip ecran	LCD	LCD	LCD	LCD	LCD
Notă căști	7	3	7	7	6
Notă butoane player	5	6	6	7	4
Notă design	8	6	9	7	6
Notă audiere căști dotare song1 - 64 kbps	6	4	7	6	5
Notă audiere căști dotare song2 - 128 kbps	6	5	7	6	6
Notă audiere căști dotare song3 - 192 kbps	7	4	6	6	6
Notă audiere căști dotare song4 - 320 kbps	8	5	6	5	7
Notă audiere căști dotare song5 - VBR kbps	6	7	7	6	6
Notă audiere căști dotare song6 - THX	8	7	0	3	7
Notă audiere căști dotare song7 - BASS	7	5	6	3	6
Notă audiere căști performante song1 - 64 kbps	7	7	6	5	5
Notă audiere căști performante song2 - 128 kbps	8	8	8	7	6
Notă audiere căști performante song3 - 192 kbps	8	7	8	7	7
Notă audiere căști performante song4 - 320 kbps	8	8	8	8	8
Notă audiere căști performante song5 - Variabil	6	8	6	6	7
Notă audiere căști performante song6 - THX	7	7	0	6	6
Notă audiere căști performante song7 - BASS	8	7	8	7	7
Valoare SNR	82,66	79,45	83,98	79,85	82,86
Nota dotare	42	85,5	44,5	61	56,5
Nota ergonomie	73	55,5	76	74,5	64,5
Nota documentație	80	40	60	40	20
Nota performanță	77,75	70,92	72,24	66,75	71,92
Nota LEVEL	69,52	68,43	67,02	66,20	64,38



iRiver H10

Există o vorbă veche în popor care sună cam aşa: prietenul la nevoie se cunoaște. Nimic nu este mai adevărat când vine vorba de modelul H10 de la iRiver. Fiind un model cu harddisk, capacitatea de stocare este de 5 GB. Mai mult decât suficienți pentru zeci de mii de fișiere audio și nu numai. H10 este susținut de un acumulator ce poate fi reîncărcat direct de la priză. În acest fel, portul USB este numai și numai al PC-ului. Din momentul în care ați conectat player-ul la computer, acesta este recunoscut automat în My Computer și puteți începe „încărcarea” cu orice tip de fișiere. Spre deosebire de alte player-e din aceeași branșă, acesta dispune și de un ecran LCD color destul de generos. În acest fel, navigarea printre meniuri sau printre sutele de fișiere devine mult mai practică. În afară de audiația fișierelor de tip MP3 și WMA, vă puteți pune la punct cu ultimele știri recepționate de la orice post de radio ce emite în bandă FM, iar dacă vă chinuiesc anumite idei, tot cu H10 vi se oferă posibilitatea de a le înregistra. Deși este suficient loc pentru



stocarea înregistrărilor, totuși producătorii au crescut de cuviință că este mai bine dacă acestea ar fi codate în format MP3 și stocate în directoare separate.

Uitându-mă per ansamblu la acest

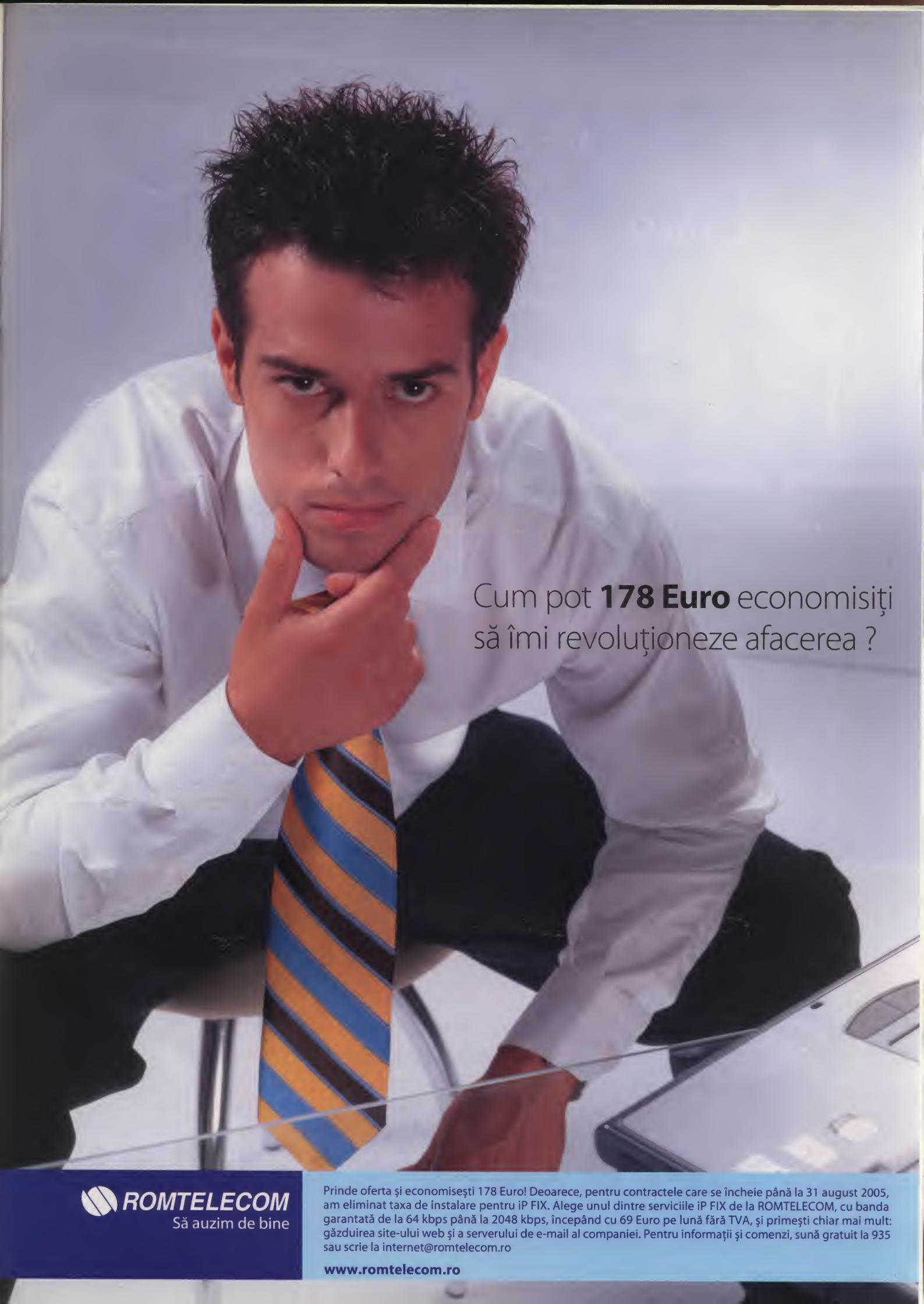
produs, constat faptul că tronul playerelor Apple începe încet-încet să se „zgâlțăie”.

Nota LEVEL: 8,19

Ofertant: Skin Media

Pret: 1.149 RON (cu TVA)

LOC	1	2	3
Producător	iRiver	Teac	Transcend
Model	H10	MP-2000	Digital Album
Ofertant	Skin Media	UltraPRO Computers	Maguay Impex
Telefon	021-316.82.00	021-211.70.90	021-210.38.33
Pret [EURO] (fără TVA)	270	213	315
Capacitate (MB)	5120	5120	20480
Conectare	USB	USB	USB
Conectare directă	NU	NU	NU
Cablu interfață	DA	DA	DA
CD cu driver-e	DA	DA	DA
Încărcător la priză	DA	DA	DA
Tip de alimentare	Acumulator	Acumulator	Acumulator
Tuner FM	DA	NU	NU
Voice Recording	DA	DA	NU
Suporț Memory Card	NU	NU	DA
Buton HOLD	DA	DA	DA
Egalizator semnal	DA	DA	NU
Funcție SRS	DA	NU	NU
Husă	DA	DA	DA
Comenzi pe fir	NU	NU	NU
Tip ecran	LCD	LCD	LCD
Notă căști	9	9	8
Notă butoane player	9	9	9
Notă design	9	9	8
Notă audiere căști dotare song1 - 64 kbps	8	8	8
Notă audiere căști dotare song2 - 128 kbps	8	9	8
Notă audiere căști dotare song3 - 192 kbps	8	9	7
Notă audiere căști dotare song4 - 320 kbps	9	8	8
Notă audiere căști dotare song5 - VBR kbps	8	9	7
Notă audiere căști dotare song6 - THX	9	9	7
Notă audiere căști dotare song7 - BASS	8	8	7
Notă audiere căști performante song1 - 64 kbps	8	7	7
Notă audiere căști performante song2 - 128 kbps	9	9	8
Notă audiere căști performante song3 - 192 kbps	9	9	8
Notă audiere căști performante song4 - 320 kbps	9	8	8
Notă audiere căști performante song5 - Variabil	9	8	8
Notă audiere căști performante song6 - THX	8	9	8
Notă audiere căști performante song7 - BASS	9	8	7
Valoare SNR	82,83	82,11	65,93
Nota dotare	57	45,5	71,5
Nota ergonomie	88,5	88,5	83
Nota documentație	80	60	60
Nota performanță	88,75	88,00	76,68
Nota LEVEL	81,90	78,22	76,39



Cum pot **178 Euro** economiști
să îmi revoluționeze afacerea ?



ROMTELECOM

Să auzim de bine

Prinde oferta și economisești 178 Euro! Deoarece, pentru contractele care se încheie până la 31 august 2005, am eliminat taxa de instalare pentru iP FIX. Alege unul dintre serviciile iP FIX de la ROMTELECOM, cu banda garantată de la 64 kbps până la 2048 kbps, începând cu 69 Euro pe lună fără TVA, și primești chiar mai mult: găzduirea site-ului web și a serverului de e-mail al companiei. Pentru informații și comenzi, sună gratuit la 935 sau scrie la internet@romtelecom.ro

www.romtelecom.ro



UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Cold Fear

De cine este produs jocul The Bard's Tale?

- a. Bethesda
- b. InXile
- c. Obsidian

Nume, prenume				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Localitate	Cod		Județ	
Telefon	e-mail			

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul The Bard's Tale din acest număr al revistei.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un gamepad Thrustmaster Firestorm Digital

Ce studiouri de filme produc pelicula Peter Jackson's King Kong?

- a. Universal Studios
- b. Warner Bros.
- c. MGM

Nume, prenume				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Localitate	Cod		Județ	
Telefon	e-mail			

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Peter Jackson's King Kong din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2005.

www.level.ro

GET MOBILE

Nokia 6260

Întotdeauna mi-a plăcut să fotografiez lucruri în fel și chip și în fel de fel de ipostaze. Sincer să fiu, cu acest Nokia 6260 am putut să fac mai multe. Datorită ecranului său rotativ, meseria de pozar cu telefon devine o joacă de copii. 6260 nu este însă o jucărie. Ba dimpotrivă, el face parte din categoria telefoanelor „deștepte”, ce pun la dispoziția utilizatorului o grămadă de funcții care mai de care mai utile. Ecranul său mare poate fi extrem de folositor când operați în agenda cu numere de telefon sau să puneti un reminder pe o dată din calendarul inclus. Teoretic, numărul de rington-uri ce pot fi operate pe acest telefon este foarte mare. Totalul depinde de capacitatea cardului de memorie RS-

MMC pe care îl atașați. La achiziționare, telefonul dispune de un card de 32 de MB, însă dacă doriți să îl folosiți și pe post de MP3 player, vă puteți achiziționa unul mai generos. Dacă nici MP3-urile sau radioul inclus nu vă sunt îndeajuns, băgați-vă la un campionat de Bounce



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	102 x 49 x 23 mm
Greutate:	125 g
Display:	TFT – 65.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 760 mAh
Stand-by:	până la 144 de ore
Talk time:	maxim 4 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

CardDeck sau Snake EX. Prin intermediul portului infraroșu vă puteți juca „în rețea” cu alți colegi „de suferință”.



Motorola E895

Printre modelele ce vor fi lansate în această vară de către cei de la Motorola se numără și E895. Sub bine cunoscutul slogan „HelloMoto”, acest terminal GSM pare a fi suportat o grămadă de operații estetice. Spre deosebire de modelele precedente, E895 pare mult mai aspectuos, mai rotunjit. Totuși, spiritul celor de la Motorola rămâne neschimbat. Nesfârșita listă de funcții și opțiuni pe care le include acest telefon trebuie să ofere utilizatorului exact ce are nevoie la momentul oportun. Capul de listă este camera foto de 1.1 megapixeli cu mini flash, urmată de Bluetooth, player-ul MP3 și MPEG4, Wap 2.0, browser-ul HTML și chiar

de un port USB. Toate acestea sunt posibile datorită unui procesor xScale de la Intel, îndrumat de un sistem de operare foarte asemănător Linux-ului. Memoria inclusă este de 10 MB, însă ea poate fi extinsă prin intermediul slot-ului T-Flash.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	93 x 51 x 23 mm
Greutate:	127 g
Display1,2:	TFT – 256.000 culori
Rezoluții 1,2:	240 x 320, 128 x 108 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1000 mAh
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 4 ore



Samsung Z130

De curând lansat și pe meleagurile noastre, modelul Z130 de la Samsung este cu adevărat util și în momentul în care doriți să vizionați anumite clipuri video. Prin rotirea ecranului său, putem ocupa întreaga suprafață cu respectivele imagini. Camera inclusă are un senzor de 1 megapixel, obținându-se fotografii la rezoluții de maxim 1.152 x 864 de pixeli. Cu ajutorul blițului inclus, pozele nocturne nu vor mai fi la fel de întunecate ca până acum. Dintre cele mai interesante lucruri de care dispune Z130 putem enumera player-ul de fișiere MP3, AAC și MPEG, portul USB

și organizer-ul. Address book-ul poate să stocheze până la 1.000 de persoane, cu tot cu o fotografie a acestora.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	112 x 46 x 22 mm
Greutate:	120 g
Display:	TFT – 250.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 100 mAh
Stand-by:	până la 308 de ore
Talk time:	maxim 4 ore

■ BogdanS



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul Saw – Puzzle mortal

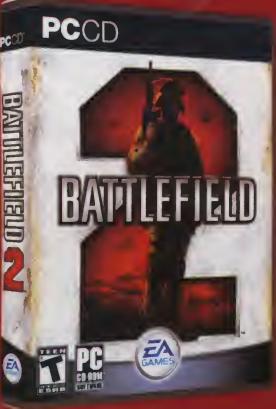
În ce an a apărut filmul Saw?

- a. 2000
- b. 2004
- c. 2005

Nume, prenume				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Localitate	Cod		Județ	
Telefon	e-mail			

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Saw din acest număr al revistei.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Battlefield 2

Care dintre următoarele facțiuni nu apare în Battlefield 2?

- a. SWAT
- b. MECS
- c. Republic of China

Nume, prenume				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Localitate	Cod		Județ	
Telefon	e-mail			

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Battlefield 2 din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,

OP 2 CP 4, 500530 Brașov, pâna la 1 septembrie 2005.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,

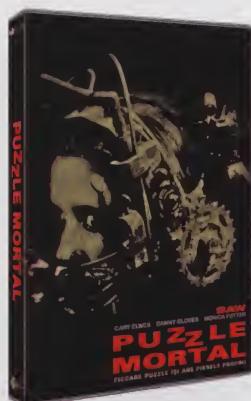
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, pâna la 1 septembrie 2005.

www.level.ro

Puzzle mortal Saw

Încă de la prima secvență a filmului, ești în mijlocul acțiunii: doi bărbați se trezesc legați cu lanțuri de un perete. Nu știi decât că unul dintre ei trebuie să-l ucidă pe celălalt în opt ore, sau amândoi vor muri. Este un film intens, foarte complex, cu o intriga sănătoare și cu un final-surpriză care a șocat publicul la ceremonia de lansare. *Puzzle mortal* are o perspectivă unică, viscerală, asupra ororii umane. Totul se dezvăluie din punctul de vedere al victimelor, nu din cel al poliției, așa cum ești obișnuit.

Fiecare victimă din *Puzzle mortal* este confruntată cu o alegeră imposibilă, într-un joc terifiant al supraviețuirii, și trebuie să lupte pentru a-și recăpăta viața

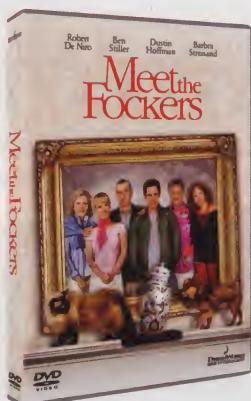


sau să moară încercând... Toate aceste jocuri, concepute de un criminal cunoscut drept Labirintul, fac ca *Puzzle mortal* să se ridice mult deasupra filmelor de acest gen, mulțumită atmosferei macabre care generează un acut sentiment de groază.

An: 2004
Gen: Horror
Distribuție: Cary Elwes, Danny Glover, Monica Potter
Regie: James Wan
Suport: VHS, DVD
Compania: NEW FILMS

Doi cuscri de coșmar Meet the Fockers

Fostul agent CIA, Jack Byrnes, îi dă lui Gaylord Focker binecuvântarea pentru a o lua de nevastă pe fiica sa. Acum, Jack are o nouă misiune: să-i cunoască părinții, pe domnul și doamna Focker. Ce fel de oameni sunt în stare să-și boteze copilul Gaylord Focker? Stăti pe recepție și veți afla, în cea de-a doua parte a celebrei saga de familie, *Meet the Parents*.



An: 2004
Gen: Comedie
Distribuție: Robert De Niro, Ben Stiller, Blythe Danner, Barbra Streisand, Alanna Ubach, Teri Polo, Dustin Hoffman
Regie: Jay Roach
Suport: VHS, DVD
Compania: DREAMWORKS PICTURES

Un vârcolac american la Londra An American Werewolf in London

David Kessler (David Naughton) și Jack (Griffin Dunne), doi aventurieri americani, pleacă într-o călătorie de trei luni în Europa. Odată ajunși în partea rurală și dezolantă a Angliei, localnicii le dău sfaturi sumbre și înfricoșătoare: „Nu vă abateți din drum”, „Feriji-vă de mlașină” și „Feriji-vă de lună”. Băieții se afundă în întuneric și aud un urlet înfiorător de peste ținutul mlașinos, fără să știe că sunt urmăriți de o creatură mitică, însărcinată de sânge. Cei care sunt omorâți de acest monstru se transformă în vârcolaci, sortiți fiind să bântuie



pământul pentru totdeauna, iar cei care scapă cu viață au însă parte de un alt destin...

Ferește-te de lună!

An: 1981
Gen: Horror
Distribuție: David Naughton, Jenny Agutter, Griffin Dunne
Regie: John Landis
Suport: DVD
Compania: UNIVERSAL PICTURES

Echipa America: Jandarmul mondial Team America: World Police

De la realizatorii succesului *South Park*, acest film este fără doar și poate o comedie plină de aventuri. Echipa America, o echipă de jandarmi care se ocupă cu menținerea stabilității globale, trebuie să se infiltreze într-o bandă de teroriști, pentru a salva omenirea. Spottswoode, Chris, Sarah, Joe, Lisa și Gary vor traversa lumea în lung și-n lat pentru a-și îndeplini misiunea.

Cei doi regizori, Trey Parker și Matt Stone, au creat unele dintre cele mai inovatoare personaje ale culturii pop



moderne, însă este pentru prima oară când aceștia folosesc păpuși, pentru producția de fată.

An: 2004
Gen: Comedie
Distribuție: (voce) Tim Robbins, Sean Penn, George Clooney, Matt Damon, Alec Baldwin
Regie: Trey Parker, Matt Stone
Suport: VHS, DVD
Compania: PARAMOUNT PICTURES

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.

Telefon: 021-203.96.69



Spune-mi și mie ce vezi.

Imagine trimisă de Black Jack.



Mă, voi vă prefăceți.

Imagine primită de la Elena Popa.



Lăsați hora și treceți la joc.

Imagine trimisă de <\$\$aADaMM> (REBORNED).



E ultima tură când te mai car. Imagine trimisă de Alex.



White man can't jump ? Imagine primită de la T Mac.



Nimic nu-i oprește. Imagine primită de la Speedy.



După ce că-i spooky, mai și levitează. Imagine trimisă de Mihai Banc.

Câștigătorul din acest număr este Alex.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzaretha@level.ro.



De la 0 la 768 kb într-o secundă.

Noul CableLink: abonamente de la 9 USD/lună,
Viteze de până la 768 kb/s

Noul CableLink îți aduce acum 3 abonamente mai ușor de plătit și de folosit. În plus, acum traficul este nelimitat, iar fiecare pachet are incluse multe minute gratuite de convorbiri în rețelele Romtelecom și RDS.Tel.

Mai multe detalii te așteaptă pe www.rdslink.ro.

Grăbește-te: în iulie și august instalarea e gratuită!



100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

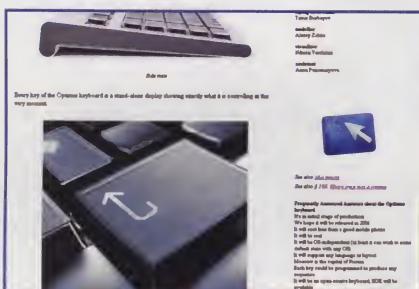
• București	031.400.4600	• Oradea	0359.400.414
• Constanța	0341.400.414	• Arad	0357.400.414
• Sibiu	0369.400.414	• Craiova	0351.400.414
• Brașov	0368.400.414	• Timișoara	0356.400.414
• Rm. Vâlcea	0350.400.414	• Slatina	0349.400.414
• Tg. Jiu	0353.400.414	• Satu Mare	0361.400.414
• Iași	0332.400.414	• Lugoj	0356.400.414
• Tg. Mureș	0365.400.414	• Hunedoara	0354.400.414
• Baia Mare	0362.400.414	• Pitești	0348.400.414
• Vaslui	0335.400.414	• Alexandria	0347.400.414

WWW.

Optimus Keyboard

www.artlebedev.com/portfolio/optimus

Într-una dintre serile trecute am dat din întâmplare peste site-ul rușilor de la Art Lebedev, cea mai mare companie de design industrial de la ei. Ei bine, la băieții ăștia am găsit cea mai genială și demențială tastatură posibilă. Este vorba de o tastatură ale cărei taste vor avea fiecare display-ul său, folosind tehnologia OLED. Minunătia asta arată absolut fantastic, iar în momentul în care o să fie disponibilă (deocamdată este doar în stadiul de proiect), o să îmi cumpăr una. Weeee!!!

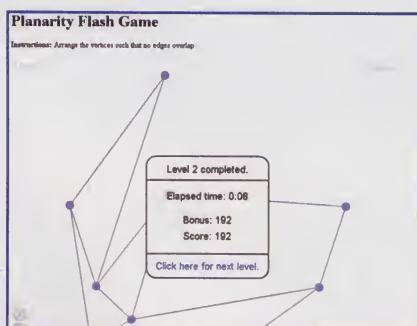
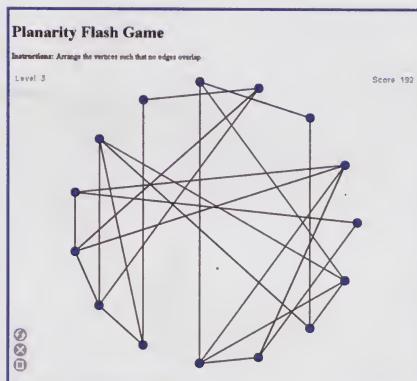


Rich Racer

www.freeonlinegames.com/play/1563.html

Un simplu joc de curse pentru browser-ul tău de Internet. Mare brânză! Sunt atâtea... Da, dar nici unul nu arată chiar în halul ăștă de bine. Cu toate că dispune de un singur traseu (dar de mai multe niveluri de dificultate), joculețul de față este unul dintre cele mai arătoase din categoria „web-based”. Calc-o!

■ **Mitza**



Planarity

home.cwru.edu/~jnt5/Planarity

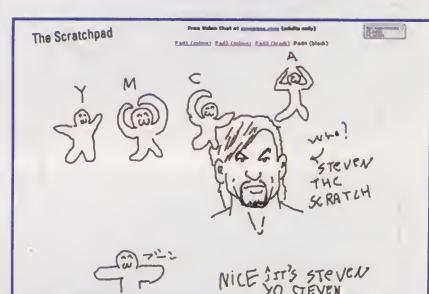
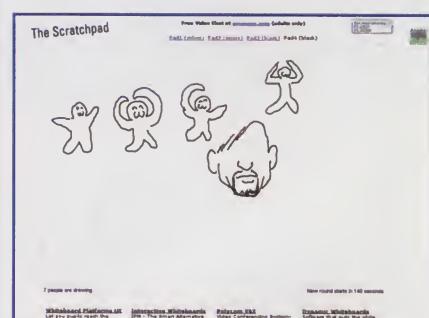
Un joc pentru cei care se „descarcă”. Heh. Am făcut o glumă! Serios vorbind, dacă ești genul de om care descarcă ghemul de sfără cu placere, atunci jocul ăștă este pentru tine. Pentru mine, cu siguranță nu. Sunt genul de om care preferă foarfecele.



The Scratchpad

web.okaygo.co.uk/apps/scratchpad/flashcom

Te-ai plătit de irc și ai vrea să îți urmezi niște chemări ceva mai artistice? Zi da și atunci site-ul ăștă este pentru tine. O planșă de desen virtuală pe care te bați în cariocă la fel de virtuale cu alți amatori deloc virtuali. Rezultatul poate fi unul foarte plăcut sau, dacă dai peste cine nu trebuie, asemănător cu experiența irc.



În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume

4 mm

AUTOSHOW



Vacanță de gamer



Era o zi foarte „umedă de vară”... apa aproape ajungea la geamul redacției... Unde sunt fetele, fustile, bluzițele decoltate? Cum răspunsul la aceste întrebări se găsește numai în calculatoarele redacției și mai puțin pe străzile Brașovului, redactorii LEVEL au hotărât să își mute sediul unde, la mare. Teapă! Și la mare situația se prezenta la fel. După câteva ședințe, discuții cu șefii și cu cine mai era în măsură să îi ajute să se mute cu munca pe undeva prin Noua Zeelandă, primind iar și iar același deprindător răspuns negativ, oamenii

și-au luat lumea în cap. S-au autoexilat, au părăsit țara, deci avem nevoie de redactori noi. Așa că tema pentru luna viitoare va fi una mai mult practică: unde s-au dus ăștia și mai ales trebuie să află (asta e foarte important) cât e o conexiune adsl pe acolo. Nu, pe bune, acum... tema e să vorbiți despre revista de jocuri ideală (dar nu ne supărăm dacă dați și de urma fugarilor). Dacă ați avea bani cu toptanul și populația de gameri ar avea și ea bani la fel de mulți ca să cumpere o revistă oricât de scumpă vă imaginați voi, cum ar fi? Și nu mă luați cu review, preview and stuff like that, că am auzit și eu de așa ceva... veniți și voi cu ceva original... și scump. Ah, și nu în ultimul rând, aș vrea să vă aduc aminte că în loc de „sh”, „tz” și altele, puteți folosi niște taste care fac să apară ca prin minune pe ecran semne de genul „s” sau „l” sau chiar „ă” sau „^”. Aștept e-mail-uri pe noua adresă a chatroom-ului (care era să își schimbe numele în ceva cu mult mai puțin delicat și aşezat de când am început eu să scriu, dar pe care nu mi-a fost îngăduit să îl dezvălu... încă): chatroom@level.ro

■ Akasha

Huțuleac Andrei

„Dragă DOMNULE LEVEL, în sfârșit m-am hotărât să îți scriu (nici mie nu-mi vine să

cred). Poate că te întrebă ce m-a apucat să îți scriu tocmai acum... Dacă nu te întrebă, oricum am să îți spun... Îți scriu pentru că tocmai am aflat că am intrat la liceul la care voiam (am dat capacitatea) și imediata

răsplătă a fost să mi se cumpere un calculator nou-nou! Până acum nu am avut decât un PII de 400 MHz, fapt care m-a împiedicat să mă bucur de minunățile de prin jocuri... AŞŞAAAAAA, după această introducere școlarească, să trecem la subiect: în vara asta, eu și familia (mama, tata, bunica, bunicul, cățelul, hamsterul... etc.) mergem în Italia CU CORTUL! Nu o să fie aiurea decât în momentele când o să-mi aduc aminte de GTA (eu, care până acum nu mai văzusem grafica 3D) și de alte jocuri frumoase pe care tocmai le-am descoperit. Totuși, domnule LEVEL, nu pot să uit de vechiul calculator la care jucam doar jocuri de aventură de care sunt propriu-zis îndrăgostit!!!!!! Ce mai! SUPER JOCURI: Broken Sword, Syberia, Monkey Island, chiar și rău-famatul Runaway: A Road Adventure! Cam aşa stă

treaba, domnule LEVEL, cu vacanța și cu jocurile... ce să-i facem, mergem înainte, că înapoi NU SE POATE! Hai că mă duc să joc ceva... :))))"

LG

„A venit vacanța. Parcă ieri stăteam în banca mea încercând să copiez la lucrarea de la info. Daaa, ce vremuri erau! Însă nu-mi fac prea mari griji, mai am un an. Acum principala mea grija o constituie timpul liber pe care îl am. Cum să îl împart, ce să fac cu el, cu ce să îl ocup? M-am gândit că, aşa, de început, o mică retea nu ar strica. Un counter, puțin Diablo 2, o mică strategie. Chiar dacă m-am disperat în timpul anului cu toate acestea, acum, cu vacanța și cu prietenii, e altceva. Și ca să terminăm cu bine privarea noastră de libertate pentru câteva zile bune, după ore multe de somn, ne îmbarcăm fiecare într-o mașină și hop la un grătărel: un mic, o bere (sau mai multe), o țigăru (pentru cine se simte) și mult, mult aer curat. Cam aşa au trecut, să zicem, două săptămâni (cam mult!!). Ce să facem în continuare? Păi, cum creierasele noastre erau pline de gloanțe, paladini, vrăji, puteri speciale, am hotărât să lăsăm computerele în pace. Nu de alta, dar nu merită să pierdem o bună distracție din cauza unor jocuri. Fie ele cât de interesante (aproape, care e expert în seria Broken Sword, să-mi scrie; n-am dormit nopti încercând să rezolv un puzzle, pe care încă nu l-am deslușit), aceste jocuri nu ne mențin în viață. Putem să revenim la ele oricând, însă vremea nu se face frumoasă pentru noi, apa mării nu rămâne caldă tot timpul anului. Așa că un mic sfat din partea mea este să nu irosiți un prilej de a vă distra. Nu merită! Acestea fiind spuse, îmi iau desaga (valiza) și la mare cu mine. Pentru cât timp? Pentru cât se poate!”

KillerCoy

„What's up LEVEL? După șapte ani de tăcere vă scriu și eu pentru prima dată (ca idee, nu am șapte ani, ci 16). Cât timp rezist fără jocuri? Ecuația matematică a persoanei mele fără calculator este: Eu-PC = manifestare tip Postal 2 pentru tot orașul în care mă aflu => Timp alocat fără calculator = ?. În plus, nu cred că există un gamer înrăit care să reziste mai mult de șapte



Ce păcat că aici e interzis campatul

zile fără jocuri. De exemplu, am un coleg care e de două săptămâni la țară și m-a sunat să mă întrebe cât mai e de jucat din Prince of Persia: Warrior Within, spunându-mi că s-a dus cu laptop-ul la țară. Iar eu, de câteva zile, tot stau 12 ore pe zi jucând TES: Morrowind. Știu că-i cam târziu pentru Morrowind, mai ales că trebuie să apară TES: Oblivion și Gothic 3 (abia aştept), dar eu tot l-am lăsat la urmă fiindcă am auzit că e foarte lung jocul. După Morrowind, trec la Project Nomads și după asta mai pot să însir o pagină cu jocuri. Dar și o săptămână de relaxare într-o regiune de munte ar prinde bine.

Aș merge într-un loc relaxant cum ar fi Covasna. Și acum trebuie să termin Morrowind, aşa că vă urez o vacanță plăcută. Sunt multe jocuri de jucat și prea puțin timp alocat! Pe curând LEVEL.”

Crysstina

„A venit vara!!! Soare, distracție... sau, mai nou, stat în casă și găsit o ocupație productivă. Asta pentru unii. Vacanța a fost așteptată de mulți, presupun că și de părinți, care s-au săturat să aibă ca decor o „statuie” pe canapea privind la televizor sau stând



Este și asta o variantă



La ei Crăciunul vine mai devreme

în fața calculatorului, care mai mormăie din când în când niște propoziții lipsite de sens: „f**k... mort?!... son of a... lasă că vezi tu... mother fu**er!”. După aceea vine și explicația: „Nu, mama, așa e sunetul de la joc”. După un timp bogat în așteptări, vine și momentul în care îmi fac planuri de vacanță, îmi aranjez frumos hăinuțele în valiză, îmi iau la revedere de la cei dragi și mă îndrept repejor spre gara unde mă așteaptă nerăbdător trenul. Tot scopul acestei escapade este de a ieși din rutină și de a scăpa de calculatorul care îmi mănâncă, încet, dar sigur, timpul și neuronii. Cele câteva ore cât a durat călătoria au fost un adevărat chin, dar îmi spuneam tot timpul că merită efortul. Ajung la destinație. Sunt bucuroasă că am prins vreme frumoasă, însă această stare nu a durat prea mult pentru că, după ce mă instalasem pe plajă și începusem să mă bucur de mult așteptatele raze ale soarelui, începe ploaia. Și nu o ploicică de vară care ține un pic și gata. Nuuu... a ținut până a doua zi. Ce să fac oare? Hai să zic că noaptea am ce face (cluburi, flirturi etc.), dar ziua? În afară de recuperarea somnului de frumusețe, nu pot să stau numai în camera de hotel. Ce-ar fi să dau o raită prin NET CAFE-uri, că doar bronzul la lumina monitorului e destul de posibil, nu? Asta mai dovedește și o altă chestie: că m-am atașat de calculatoare, sunt dependentă, nu pot să stau prea mult fără ele (dar nici cu ele nu e prea bine :)). Și așa ajung eu să-mi consum neuronii (again) pe care îi mai am. Ce mai vacanță... Câtă

relaxare... ironie, nu alta. În ultimele zile, povestea se repetă: soare la început, apoi potopul reîncepe. Yupi!!! Bronzul meu e de un alb orbitor. Lasă, mă consolez eu, că și așa razele ultraviolete nu sunt bune pentru piele. După toate astea, cred că m-am hotărât: anul viitor mă duc la munte! Măcar acolo e plăcută ploaia și nu își trebuie bani pentru cazare sau alte chestii. Un cort și un sac de dormit îți ajung, că o brichetă pentru foc de tabără e imposibil să nu ai și lemne, câte vezi cu ochii. Aaa, și de mâncare nu duci lipsă acolo, găsești tu ceva delicios prin pădure (în unele țări gândacii sau miriapodele sunt considerate chiar specialități). So, acestea fiind spuse, enjoy the rest of the summer!”

Doomgiver

„E vară. Școala s-a terminat. Pe ultima sută de metri am luptat mai vitejește ca în Rome; ce mai, am luptat ca un câine... și am reușit: mi-am salvat mediile la obiectele periculoase. Acum mă bucur de o vacanță bine meritată (zic eu...). Chiar din prima... aaa... a doua zi (că în prima sufeream de o mahmureală de toată frumusețea) am cucerit întreaga Galie, așa, ca să mă mai relaxez, am mai caftit câțiva nemți, am terminat KotOR 2 de câteva ori (ștui sigur că mi-a scăpat ceva), chestii de-ăstea mărunte :P. Dar n-a durat mult și m-am cam plăcăsit. Galii de-ai naibii nu mai vor să iasă la joacă, Sith-ilor li s-au terminat bateriile de la săbii și nemții s-au retras în cea mai

apropiată berărie și au început să bea. Așa că le-am urmat exemplul și m-am dus și eu cu ai mei în tavernă să „inspectăm” conținuturile unor sticle. Mai ales că au fost și zilele orașului; festivalul berii și altele.

Dar vacanțele au și dezavantaje. Sunt mai des acasă, ceea ce înseamnă mai multă muncă în folosul... nici nu știu al cui folos. Așa că mi-am plănit să merg într-un oraș far, far away (eventual ca să-i fac capul calendar surorii mele >:D). Măcar plec cât mai departe de casă și de griji. Da, știu: fără jocuri. Eh, asta e! Trebuie să mai fac și unele sacrificii. Dar o să rezist eu (deja îmi tremură mâinile, îmi clănțesc dinții :P), doar nu-s dependent, am îndurat eu chestii de genul să rămăi fără calculator câteva săptămâni BUNE și încă să fii acasă și afară să fie o vreme ca într-un film horror. Așa că nu-mi fac probleme. Pentru mine, acolo unde nu există calc, există un remediu: ginul tonic (works every time, indiferent de situație). Până la urmă, o vacanță bine meritată ar fi păcat să o irosești stând pe net sau jucând jocuri deja terminate și răsterminate. Pentru astfel de vremuri este recomandată ieșirea cât mai des, nopți albe, beții și (inevitabil) mahmureli... de care poți scăpa foarte ușor: rămăi beat :).

Cam atât. E deja ora 7 și trebuie să ne adunăm la pub. Pace.”

TIBI

„Aaaaaa ! Vara, anotimpul meu preferat, te joci la greu pe căldurile alea caniculare când ușa se deschide încet cu un scârțăit enervant care te face să lovești tasta Esc și să te întorci frustrat, uitându-te să vezi cine te deranjează din San Andreas!! Te uiți și constați cu stufoare că prietena ta, care privește diabolic la tine cu două bilete pentru un hotel pe malul mării și cu o față din aia, exclamă: „Scumpule mai lasă Dumnezeului compu și hai, fă-ți bagajele că plecăm. Primul lucru care-mi vine în minte este cartea aia, Pagini Aurii, secțiunea Arme și Muniții, însă privirea prietenei este prea convingătoare, așa că hai la mare. Cu gândul la PC și la jocurile mele, mă îndrept spre Mamaia, unde am de stat departe de pc-ul meu care se plăcăsește acasă 12 zile. Nu mă deranjează, oricum meritam vacanța.”

C killer

„Aaa... în sfârșit puțină relaxare... după un an de școală și teste (bine că nu am rămas corigent). E timpul să iau avionul și să mă distrez puțin... Soare... plaja din Hawaii îmi mângâie tălpile pentru prima oară, iar eu mă delectez cu... o băutură exotică (nu știu ce e, dar e bună). Am reușit cu greu să mă despart de prietenii mei virtuali (CJ, Free-man și alții), dar uneori cred că e mai bine fără ei... DOAR UNEORI :)! RAREORI! Oricum, puțin bronz nu strică, aşa că o să mai stau câteva zile la soare și o să mă bucur de viață... POOOF... oops sunt tot în Bucureștiul prăfuit. Asta nu înseamnă că nu pot să mă bucur de vacanța mea câștigată cinstit... mă înarmează cu LEVEL și cu CD-uri, mă uit la EDD boys pe Cartoon și aştept paharul cu... apă... Cam atât am de zis! Vă salut și ne vedem peste ceva timp.”

Dușa Adrian

„La THE BIG GAME PARTY am lipsit, aşa că măcar în vacanță să ajung, nu? Păi vom vedea noi. Da, a venit vară și banii strânsi de noi pe timpul iernii trag la mare. Bineînțeles, cei care nu au strâns nimic se aruncă și ei pe o slujbă de chelner sau cine știe ce, să apuce o vacanță. Păi am strâns și eu ceva pe timpul iernii, dar i-am folosit deja, adică mi-am făcut și eu ca tot gameru un upgrade de proc, mi-am luat un AMD ATHLON XP 3200+ BARTON. Cred că a fost singurul rămas pe piață și poate că te întrebi de ce nu mi-am luat și eu un INTEL sau tot un AMD. E simplu: mai aştept o scădere de prețuri de la INTEL (vezi că totul se rezumă la bani, aşa și cu plecatul în vacanță: no piștari, no vacanță. Comprende amigo?) și, în plus, mi-am propus să mai îmi iau și un CHIT de 1 GB (2x512MB DDR) de la GEIL la 400 MHz (asta fiind cireașa de pe placă de bază). Fără un pic de RAM, la ce îți foloșesc o placă video și un proc tare, nu? Dar o mică vacanță tot apuc (se putea fără?) la mătușa mea de peste hotare (GERMANIA) că, dacă nu, procul mai avea de așteptat. ÅÅ... da' mai era ceva legat de CÂT O SĂ REZISTĂM FĂRĂ JOACE? Păi ditamai hardughia nu pot să o iau cu mine și o mică pauză nu ar strica pentru amândoi! (Totuși, ce bine e pentru posesorii unui laptop mai țapăriști)

pic, că un GOTHIC nu ar strica pe plajă sau fiecare cu ce-i place, un FPS, până se fac ochiurile și sunca pe spate). De aceea, nu uitați loțiunea anti „copt” și umbrela, că altfel TFT-ul de 15" va fi ca o oglindă reflectoare care îți va părli retina și bye bye vedere și zile de stat cu ochii în fața CRT-ului de pe birou. Păi cam atât a fost... ăă... ia stai puțin. O scurtă întrebare de sfârșit: Voi, redactorii, unde v-ați gândit să vă petreceți vara?”

Leego

„Salut, LEVEL! Vara asta cred că o să o petrec în Grecia (oftați-vă căia care nu mergeți...). De acolo cred că o să vă trimitem o ilustrație și o sticlă de băutură. Apoi voi merge ca tot românul la marea noastră cea de toate zilele, unde prețurile depășesc mult calitatea, dar fetele de pe plajă compensează... În fine, apoi voi merge la munte, la Cheia (ce aproape e de Brașov...), unde îmi voi petrece ce a mai rămas din „vacanță” asta care, începând de acum, pare prea scurtă. Nu știu pe cât începe școala exact, dar sunt sigur că e prea curând. Ce naiba fac? Vorbesc de școală în vacanță? Am o problemă. Anyway, în timp ce voi fi la o terasă la greci sau la noi la mare, voi găsi loc printre gânduri și pentru voi, LEVEL și o să vă dedic un Bloody Mary și o shawarma! Să trăiți bine!”

HUMAN 03TX7

„În sfârșit apuc și eu să vă scriu. Până acum, doar lenea de a-mi însira

ideile în Word m-a împiedicat să răspund la temele trecute. Sper totuși că nu l-am trimis prea târziu și că apucă numărul de pe august. După cum ai spus, e timpul să-mi primesc răsplata pentru puterea de a rezista încă un an în sistemul nostru de învățământ. Problema este că fondul de premiere este limitat, aşa că va trebui să mă prezint în fața lor mei cu un plan de achiziții scurt și la obiect. Cum ce obiect? PC-ul normal, că săracu' nu mai poate fără o intervenție rapidă. Cum vede un joc, se sperie, îi crește temperatura și leșină în mod repetat, în timp ce eu văd albastru sau negru în fața ochilor. Asta în cazul fericit în care poate să-l digere. Totuși, nu cred că o menținere artificială în viață este convenabilă. Sau posibilă. Un înlocuitor ar fi o soluție mult mai bună. Mai ales că o să apară AOE și TES: Oblivion și nu aș vrea să fiu privat de ele prea mult timp, chiar deloc. Totuși, în speranță că mailul a ajuns la timp și a prins și loc de publicat și va fi citit de anumite persoane, care am observat că mai răsfoiesc revista din când în când, măsăduce câteva zile și pe la mare. E vară și nu ar strica să-mi reîncarc bateriile pentru încă un an de chin. Știu că sunt cam mulți de „dacă”, însă aşa văd eu vacanța ideală. Și apoi, dacă nu ajung la mare, cum aş putea să vă trimitem câteva „instantane de pe plajă”? Această dorință, cu mersul la mare, este secundară, principalul scop este tot un sistem nou care să facă față unor jocuri noi și chiar unor restanțe gamerești pe care le am. Eh, pentru primul mail cred că am scris destul. Ne auzim la una din temele viitoare, când o să vă scriu de pe noul PC). Vă salut.”



Oare au reduceri pentru gameri?

LEVEL 08/05

LEVEL TALOANE

Prin completarea talonului alăturat și exprimându-l în mod expres și neechivoc pentru a oferi date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în bază de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de această în orice activități legale de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

NOU!!

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL SUSE LINUX Special Edition cu DVD	12,5 lei noi/ 125.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL PC FARA PROBLEME	11,5 lei noi/ 115.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL Iunie 2005	10 lei noi/ 100.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL LUMEA MOBILĂ	8 lei noi/ 80.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL WINDOWS XP	8 lei noi/ 80.000 lei/buc		

REDUCERE!!
REDUCERE!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. [REDACTAT] Nr. [REDACTAT] Bl. [REDACTAT] Sc. [REDACTAT] Ap. [REDACTAT]

Localitate

Cod

Județ [REDACTAT]

Telefon

e-mail

Am plătit [REDACTAT] lei în data de [REDACTAT] cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. [REDACTAT]

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada platii pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov
sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada platii NU VOR FI LUCATE ÎN CONSIDERARE!

DA, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
<input type="checkbox"/> 6 luni	810.000 lei/ 81 lei noi	500.000 lei/ 50 lei noi
<input type="checkbox"/> 12 luni	1620.000 lei/ 162 lei noi	900.000 lei/ 90 lei noi

Începând cu luna: [REDACTAT]

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. [REDACTAT] Nr. [REDACTAT] Bl. [REDACTAT] Sc. [REDACTAT] Ap. [REDACTAT]

Localitate

Cod

Județ [REDACTAT]

Telefon

e-mail

Am plătit [REDACTAT] lei în data de [REDACTAT] cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. [REDACTAT]

Am mai fost abonat, cu codul [REDACTAT]

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada platii pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov
sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications
R071ABNA0800264100060476
deschis la ABN AMRO Bank
Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr.

RO90TREZ1315069XXX000746
deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada platii NU VOR FI LUCATE ÎN CONSIDERARE!


SKINMEDIA

Câștigă un player MP3 iRiver iFP-799



CONCURS LEVEL și

Ce capacitate de stocare are player-ul MP3 iRiver H10?

- 1 GB
- 3 GB
- 5 GB

Nume, prenume [REDACTAT]

Str. [REDACTAT] Nr. [REDACTAT] Bl. [REDACTAT] Sc. [REDACTAT] Ap. [REDACTAT]

Localitate [REDACTAT] Cod [REDACTAT] Județ [REDACTAT]

Telefon [REDACTAT] e-mail [REDACTAT]

Răspunsul îl găsești în testul comparativ din rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2005.

Vogel Burda Communications SRL
 Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
 Tel: 0268/415158, 0723-570511
 0744-754983, Fax: 0268/418728
 E-mail: level@level.ro
 ISSN: 1582-1498

General Manager:
 Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-suf :
 Mihai Sfrijan (Mitza)
 (mitza@level.ro)

Redactori:
 Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
 Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
 Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
 (rzarectha@level.ro)
 Sebastian Bularca (locke@level.ro)
 Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
 (bogdans@level.ro)
 Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
 Adrian Armașelu
 (adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
 Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
 Leonte Mărginean
 (leonte_marginean@vogelburda.ro)
 Diana Călin
 (diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
 Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
 Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
 Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
 Maria Parge
 Eva Szaszka
 (contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
 Ioana Bădescu
 (ioana_badescu@vogelburda.ro)
 Ioan Claudiu Soiu
 (iancu_soiu@vogelburda.ro)
 Alex Draghini
 (alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
 O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
 Pentru distribuție contactați-ne
 la tel: 0268-415158
 și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
 Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului
 Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

 Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
 conform Studiului Național de Audiență. Conform
 cîfrelor SNA (perioada de măsurare februarie 2004 -
 februarie 2005), **LEVEL** are 107.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

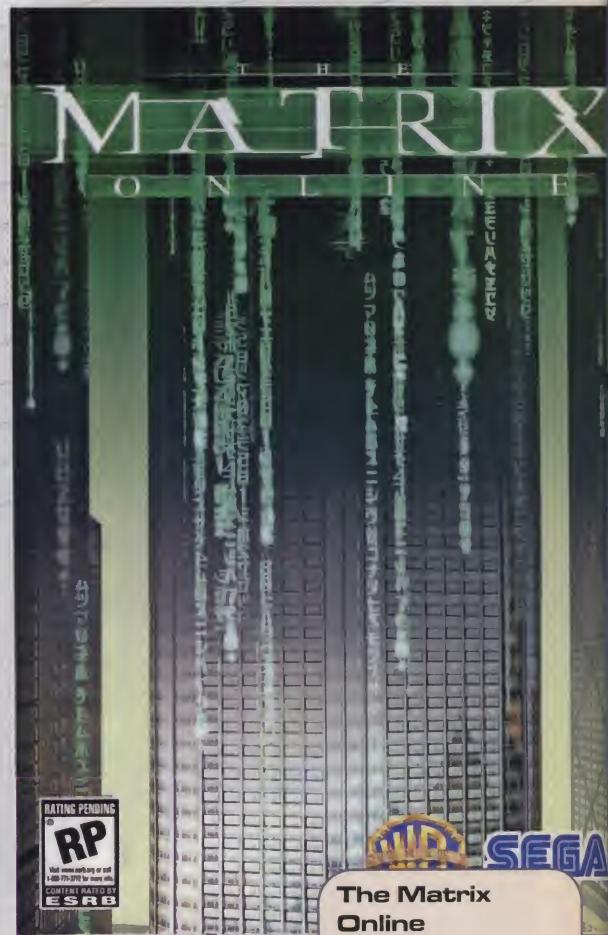
LG	C2
Tornado Sistems	7, 9, 11
X-data	10
Romtelecom	12, 13, 40, 41, 69
Best Distribution	25
Fanatic Gamer	31
Domo	45
Orange Romania	50, 51
Sanoma Hearts Romania	53
K Tech Electronics	61
RDS	73
Autoshow	75
Flamingo Computers	C4






Worms 4: Mayhem

Războiul viermilor continuă!

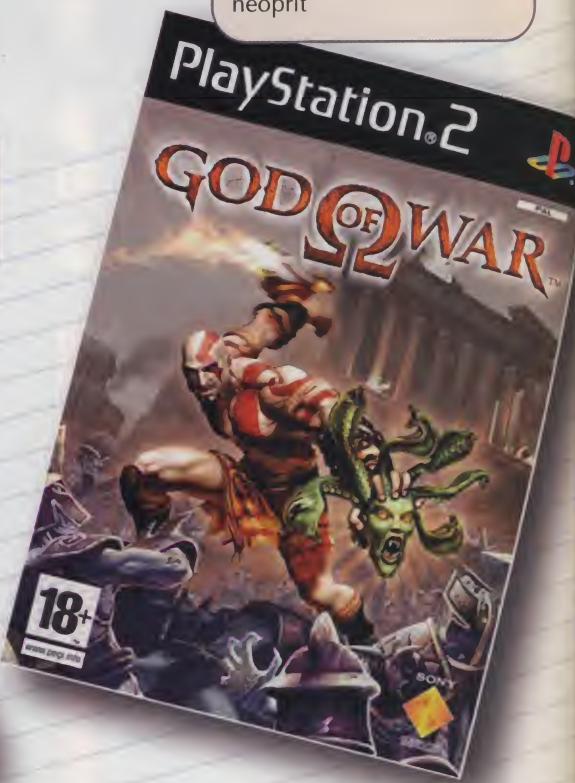


The Matrix Online

O fi ca-n filme?

God of War

Un zeu al războiului de neoprit



Resident Evil 4

Pregătește-te pentru
cea mai terifiantă aventură
a anului



CONCURS CHIP LEVEL

În această vară premiem cele mai reușite portrete.



Cei dragi sau pur și simplu oamenii de pe stradă pot fi subiectele fotografiilor dumneavoastră. Cele mai frumoase fotografii vor fi publicate pe site-ul [www\(chip.ro](http://www(chip.ro)), iar primele două clasate vor fi recompensate de partenerul nostru Sony cu premii de valoare.

Mult succes tuturor!



Fotografile (maxim 5) trebuie trimise până la 31 august 2005 la adresa de e-mail concurs@vogelburda.ro.

Câștigătorii vor fi anunțați în edițiile CHIP și LEVEL din octombrie 2005.

SONY

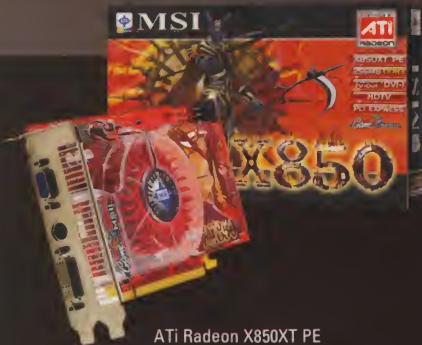


Get into the
GAME!

High-Definition
GAMING!



MSI RX850XT PE-VT2D256E



ATi Radeon X850XT PE
PCI Express 16X; 256MB DDR3
Video-In / TV-Out / DVI / HDTV
Engine clock speed: 540
Memory clock speed: 1180
2499.9 lei / 68.2 lei/lună

MSI RX800XL-VT2D512E



ATi Radeon X800XL
PCI Express 16X; 512MB DDR3
TV-Out/HDTV ready; Dual DVI-I/VIVO
Engine clock speed: 400
Memory clock speed: 980
2249.9 lei / 61.3 lei/lună

MSI RX700PRO-TD256E



ATi Radeon X700PRO
PCI Express 16X; 256MB DDR3
TV-Out / DVI
Engine clock speed: 425
Memory clock speed: 860
899.9 lei / 24.5 lei/lună